DibujArte

EDITOPOSTER S.A.
número 15
12.00 Méx.
2.50 Dlls.

APRENDE A DAR
MOVIMIENTO
A TUS PERSONAJES

TE MOSTRAMOS
COMO DEBE SER
EL RITMO
EN UNA HISTORIA

EL ESPERADO **FINAL** DE
¡ANDROMEDA STELLAR!

ACADEMIA STELLAR ©

¡¡ INSCRIPCIONES ABIERTAS !!

DibujArte y el equipo cretivo de ACADEMIA STELLAR © te invitan a su

CONCURSO DE ARTE

Sólo tienes que mandarnos por correo una ilustración original tuya de alguno de los personajes de ACADEMIA STELLAR, puedes hacer un collage o una escena con tu personaje favorito ¡ MUÉSTRANOS TU CREATIVIDAD !

La ilustración debe ser de 21 x 27 cm. a blanco y negro o a color, en cartulina opalina y con un margen de 1 cm. a cada lado de la hoja. Puedes mandar ilustraciones digitales en formato .tif, .psd, o .jpg, a 300 dpi (puntos por pulgada) de resolución. Si tu tabajo a color es muy bueno será publicado en la contraportada de un número de DibujArte, además, como un bonus, LOS TRES PRIMEROS LUGARES REALIZARÁN UNA PRUEBA CON LA QUE PODRÁN CONVERTIRSE...
¡ EN DIBUJANTES DE ESTA CASA EDITORIAL!

PREMIACIÓN:

PRIMER LUGAR
- **Un Plotter (impresión original) autografiado por los creadores de AS.**
- **Boceto Original del plotter autografiado por Angel, dibujante de AS.**
- **Guión impreso (con sello de distinción) autografiado por I. Loranca, guionista de AS.**

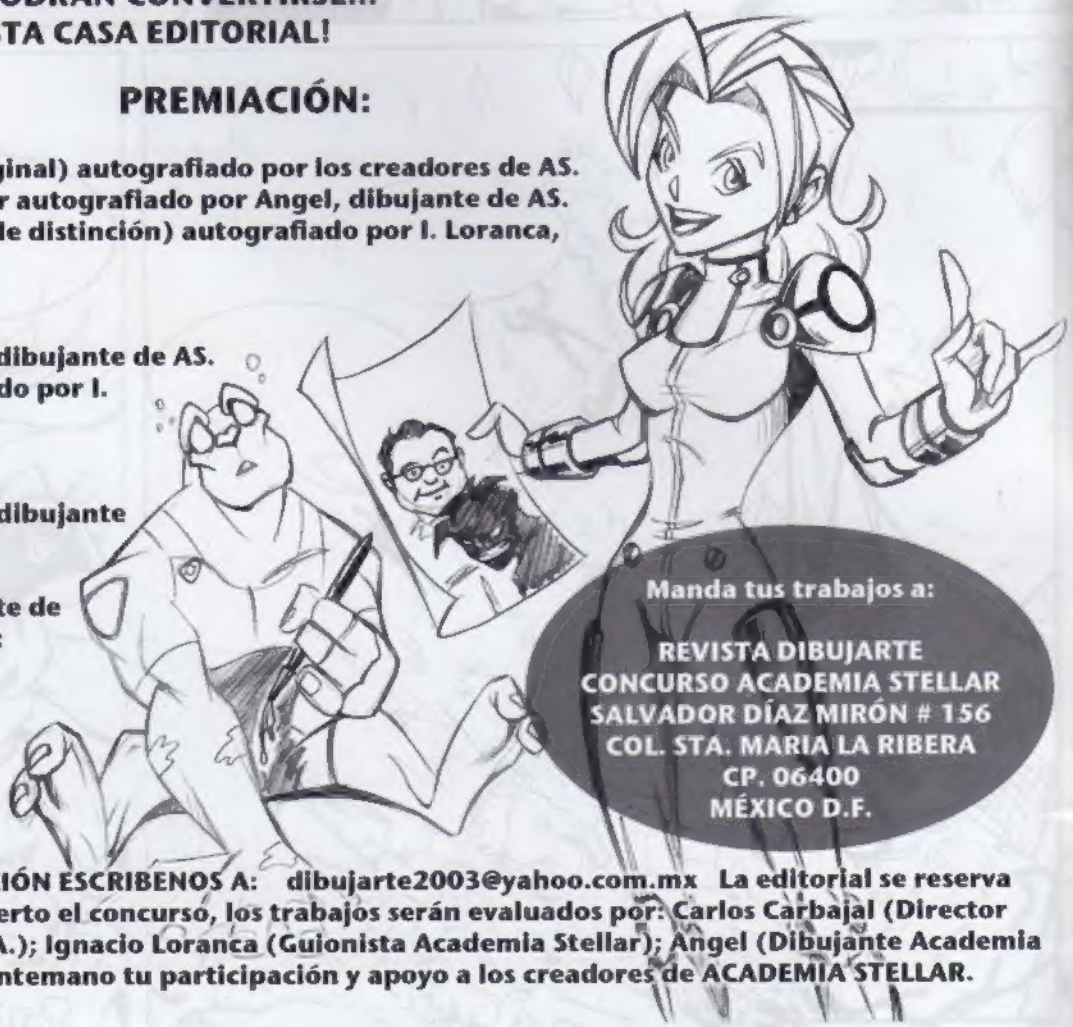
SEGUNDO LUGAR
- **Dibujo original de Angel, dibujante de AS.**
- **Guión impreso autografiado por I. Loranca, guionista de AS.**

TERCER LUGAR
- **Dibujo original de Angel, dibujante de AS.**

APRESÚRATE, la fecha límite de recepción de trabajos es el:

30 DE MAYO DEL 2003

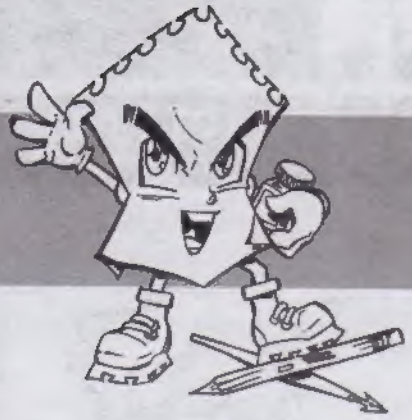
Los ganadores se darán a conocer en la edición de junio de tu revista DibujArte.



Manda tus trabajos a:

REVISTA DIBUJARTE
CONCURSO ACADEMIA STELLAR
SALVADOR DÍAZ MIRÓN # 156
COL. STA. MARIA LA RIBERA
CP. 06400
MÉXICO D.F.

PARA CUALQUIER ACLARACIÓN ESCRIBENOS A: dibujarte2003@yahoo.com.mx La editorial se reserva el derecho de declarar desierto el concurso, los trabajos serán evaluados por: Carlos Carbajal (Director Artístico de Editoposter S. A.); Ignacio Loranca (Guionista Academia Stellar); Angel (Dibujante Academia Stellar). Agradecemos de antemano tu participación y apoyo a los creadores de ACADEMIA STELLAR.



Editorial

Esta ocasión quiero agradecer a todos ustedes que han aceptado gratamente los cambios realizados en esta publicación, hemos recibido algunas sugerencias y quejas y las tomaremos en cuenta para que ésta, tu revista **DibujArte**, se mantenga como tu favorita. Muchas, muchas gracias.

En la continua búsqueda por perfeccionar un estilo, muchas veces el artista que inicia su carrera, teme al explorar las diferentes formas de representar la figura humana. En este número te damos las bases y un poco más sobre el movimiento de la figura, así como unos breves tips sobre los escorzos y leyes de cinética. No dejen de checar el artículo de LAS TRES R's que ahora comienza con la segunda R: Ritmo. Nuevamente los invito a participar en el concurso de arte de Academia Stellar y a echarle una ojeada a nuestra página web, ¡Sí! Ahora podrás estar más en contacto con ésta publicación a través de ciberespacio. La dirección es: www.geocities.com/dibujarte2003.

Disfruta de éste nuevo número, esperamos sea de tu total agrado.
No olvides mandar tus quejas y sugerencias a:

dibujarte2003@yahoo.com.mx

O a:

Salvador Díaz Mirón #156
Col. Santa María La Ribera
C.P. 06400
México D.F.

Carlos Carbajal Cuevas
Director de DibujArte.

ÍNDICE

Clases
Movimiento Básico..... 02

Clases
El Canon..... 10

Cómic Academia Stellar 30

Artículo las 3 R's
Ritmo 38

Buzón..... 40

FE DE ERRATAS:
la portada de la Re-edición#3 de DibujArte fue realizada por el artista mexicano **Antonio Alfaro.**

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores V.
Director General.

Bernardo Moreno
Director Editorial

Carlos Carbajal Cuevas
Director Artístico

Laura O. Bárcena Villalba
Diseño de interiores

Nastienka
Escorza's
Tozani
Clases de Dibujo

Historieta:
"Academia Stellar"
Guión: Ignacio Loranca
Dibujo: Angel

Laura Michel
Rommy Villamil
Colaboradoras

Tozani
Portada

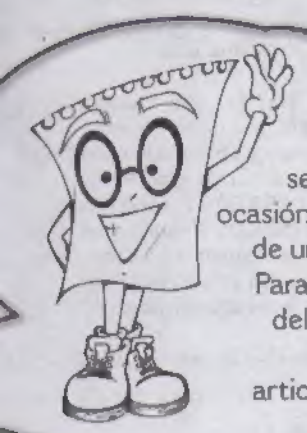
Martha García de la Rosa
Pre-prensa

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE # 15
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv3@correoweb.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

movimiento básico

NASTIENKA

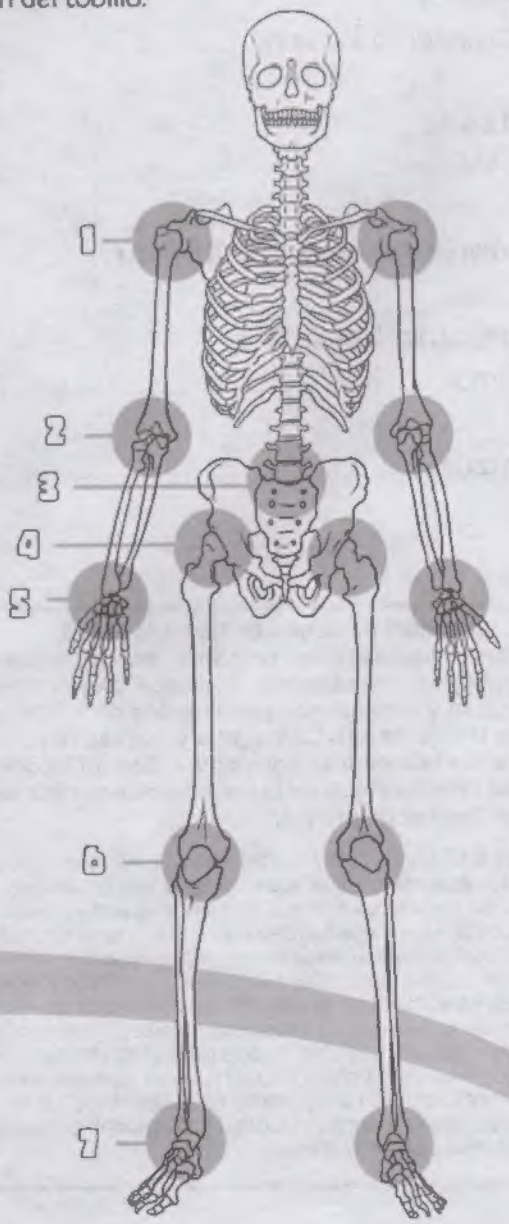


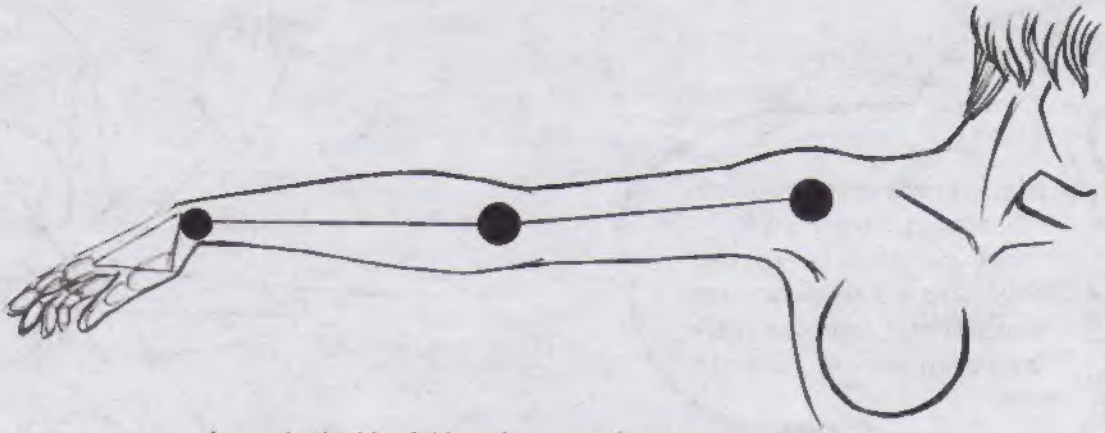
¡ Qué tal! Bienvenidos sean una vez más, en esta ocasión veremos el movimiento de una manera más objetiva. Para una mejor comprensión del movimiento del cuerpo, debemos conocer las articulaciones del esqueleto.

Las principales articulaciones son:

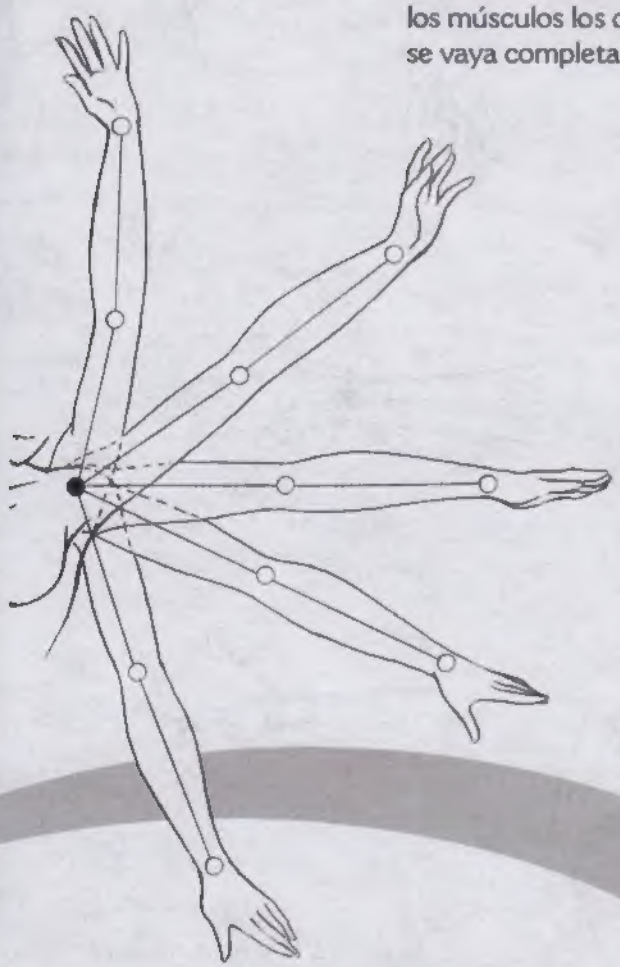
1. - Articulación del hombro.
2.- Articulación del codo.
3.- Articulación de la cintura.
4.- Articulación de la cadera.
5.- Articulación de la muñeca.
6.- Articulación de la rodilla.
7.- Articulación del tobillo.

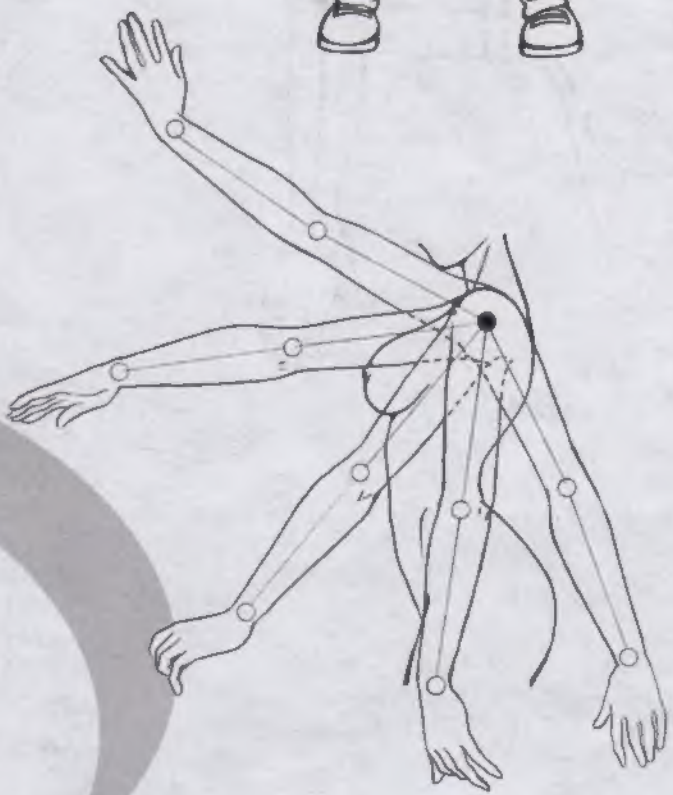
Consulta este esquema óseo cada vez que tengas dudas sobre los huesos que mencionaremos

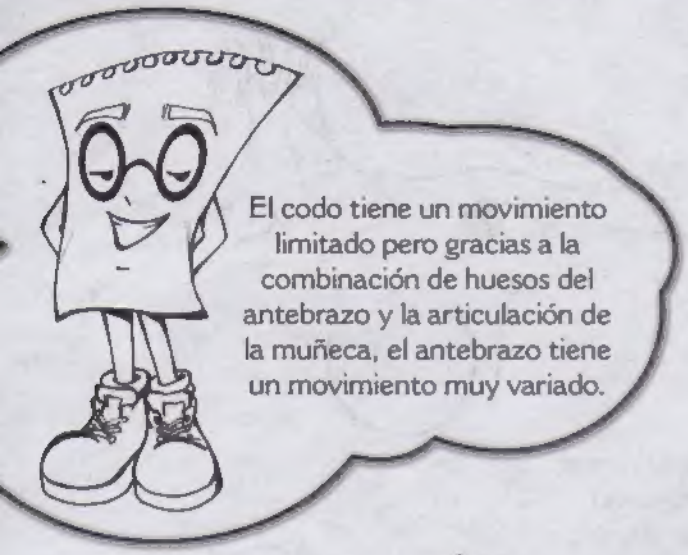


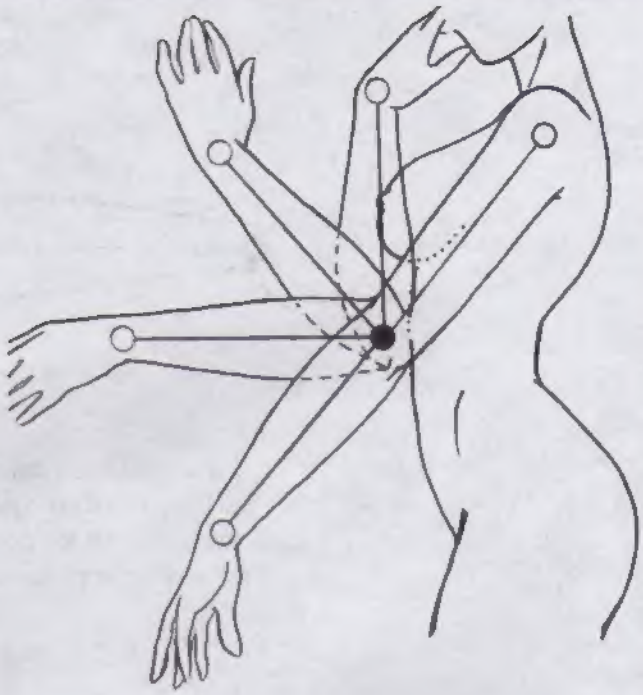


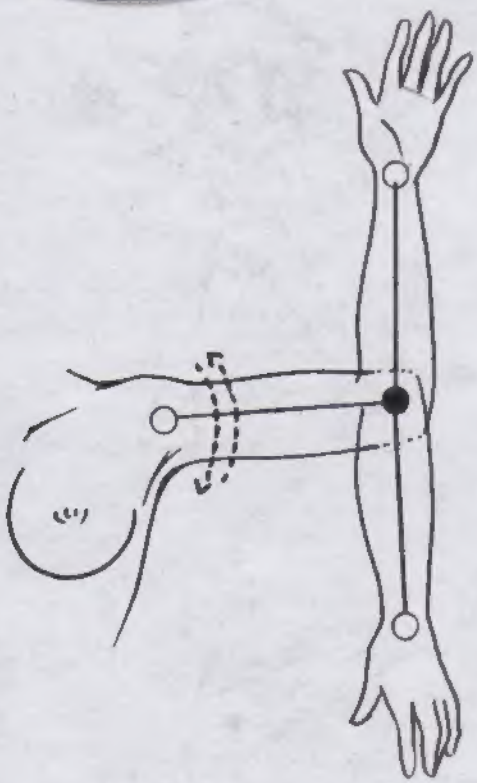
La articulación del hombro permite mover el brazo casi en cualquier dirección, son los músculos los que impiden que el brazo se vaya completamente hacia atrás.

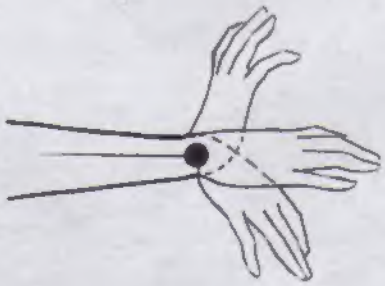


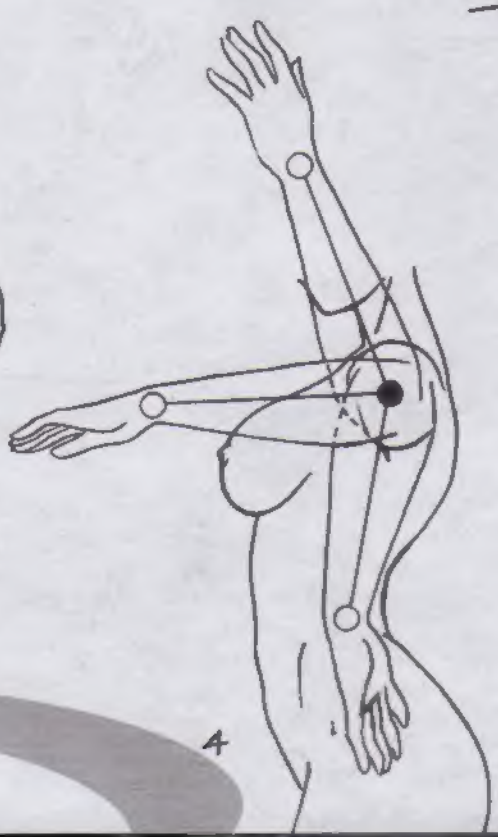


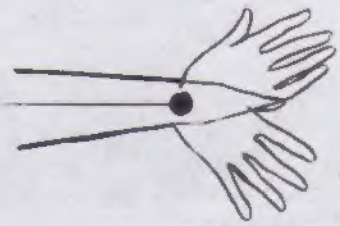






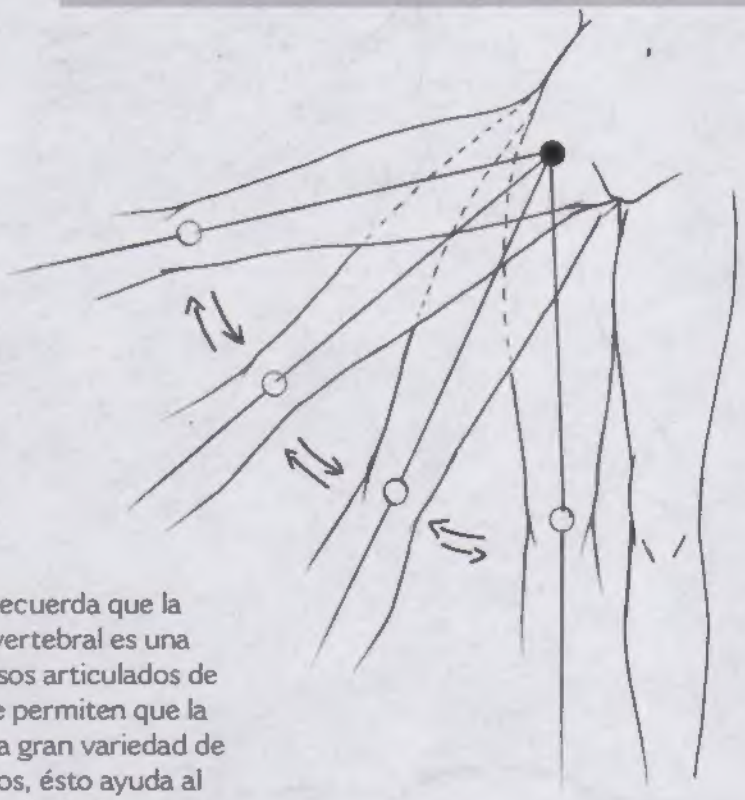


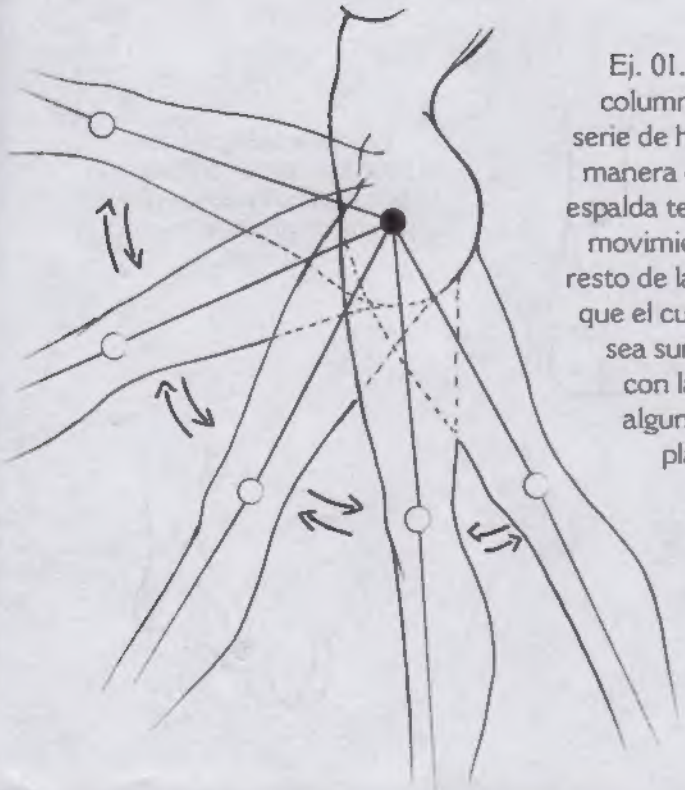




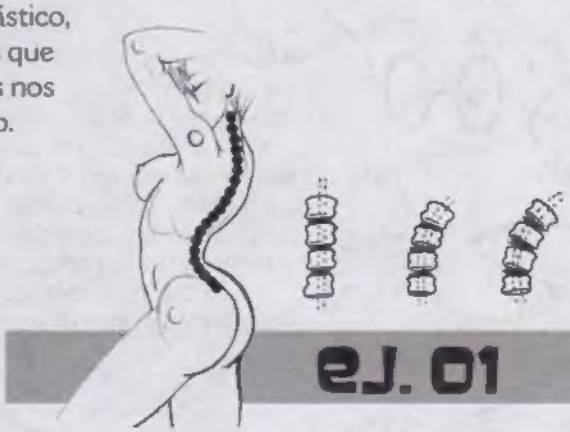
Gracias a que en la muñeca hay muchos huesos articulados, ésta puede moverse de muchas maneras.

La articulación de la cadera es de forma esférica, lo que da un libre movimiento a la pierna.

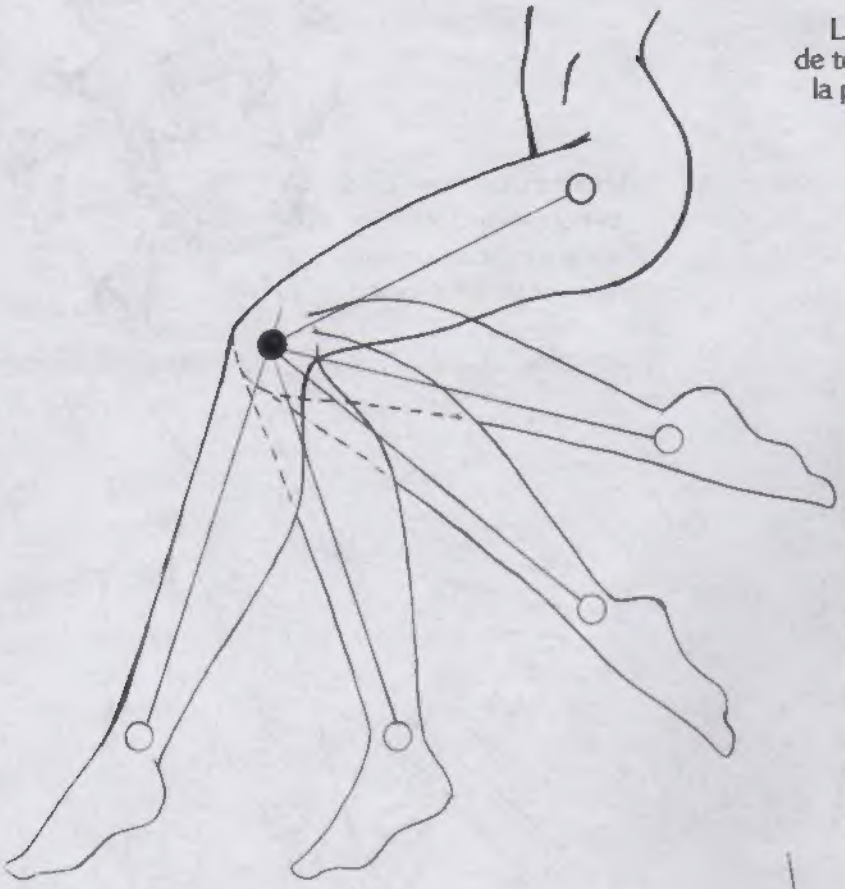




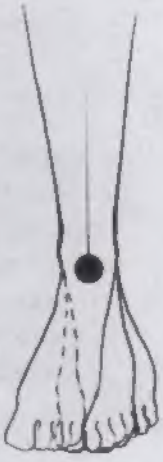
Ej. 01.- Recuerda que la columna vertebral es una serie de huesos articulados de manera que permiten que la espalda tenga gran variedad de movimientos, ésto ayuda al resto de las articulaciones para que el cuerpo en su totalidad sea sumamente elástico, con las limitantes que algunos músculos nos plantean, claro.



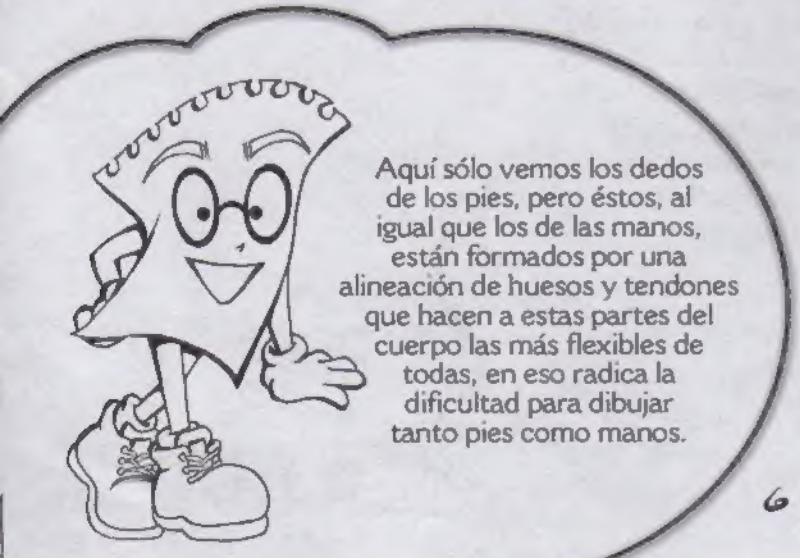
ej. 01



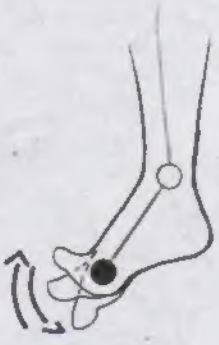
La rodilla es la articulación más limitada de todas, permite solamente contraer o estirar la pantorrilla, un hueso colocado en la parte anterior impide que la pierna pueda flexionarse hacia adelante.

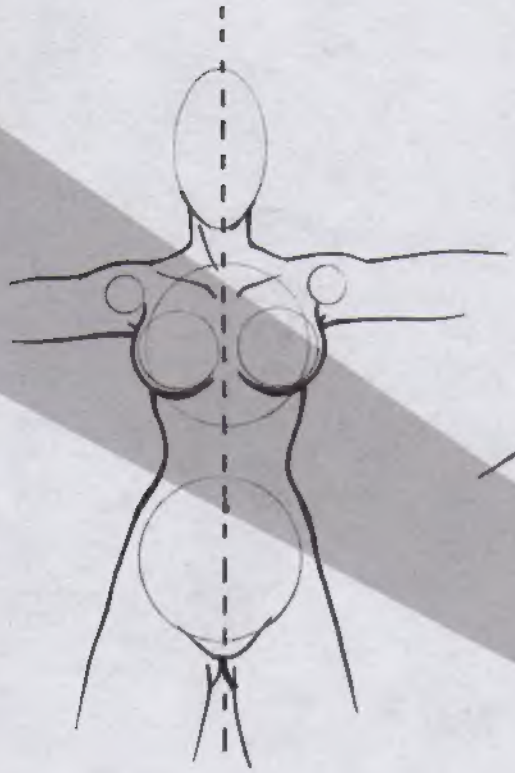


El tobillo, al igual que la muñeca, está conformado por muchos huesos que permiten un movimiento variado.

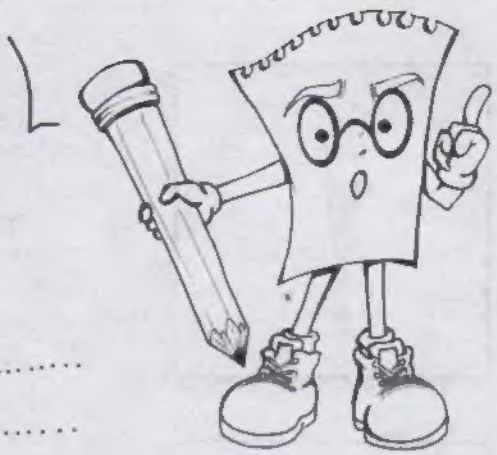


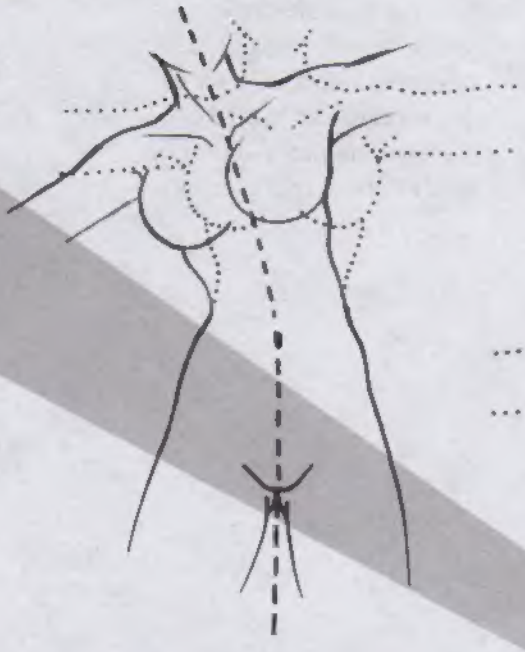
Aquí sólo vemos los dedos de los pies, pero éstos, al igual que los de las manos, están formados por una alineación de huesos y tendones que hacen a estas partes del cuerpo las más flexibles de todas, en eso radica la dificultad para dibujar tanto pies como manos.

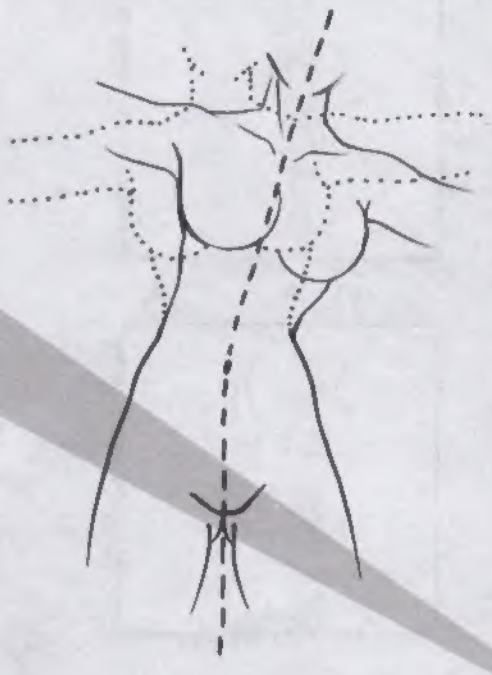




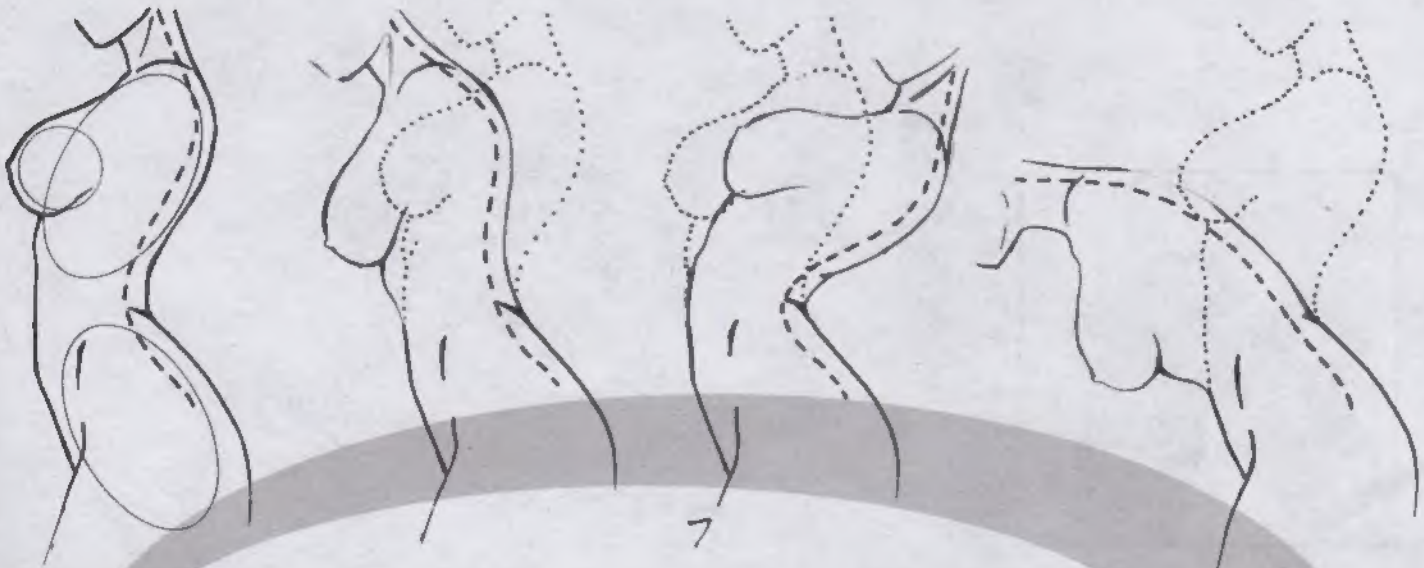
Aquí se demuestra de mejor manera lo flexible que puede llegar a ser el torso y la espalda gracias a la columna vertebral.





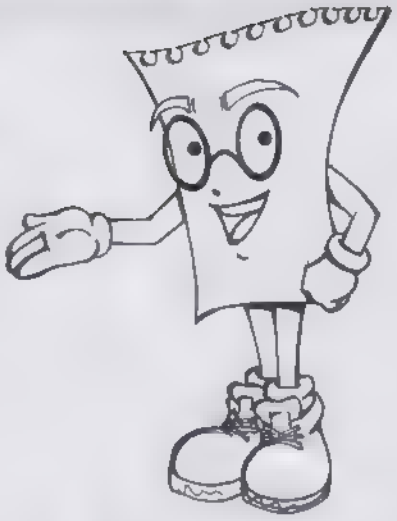


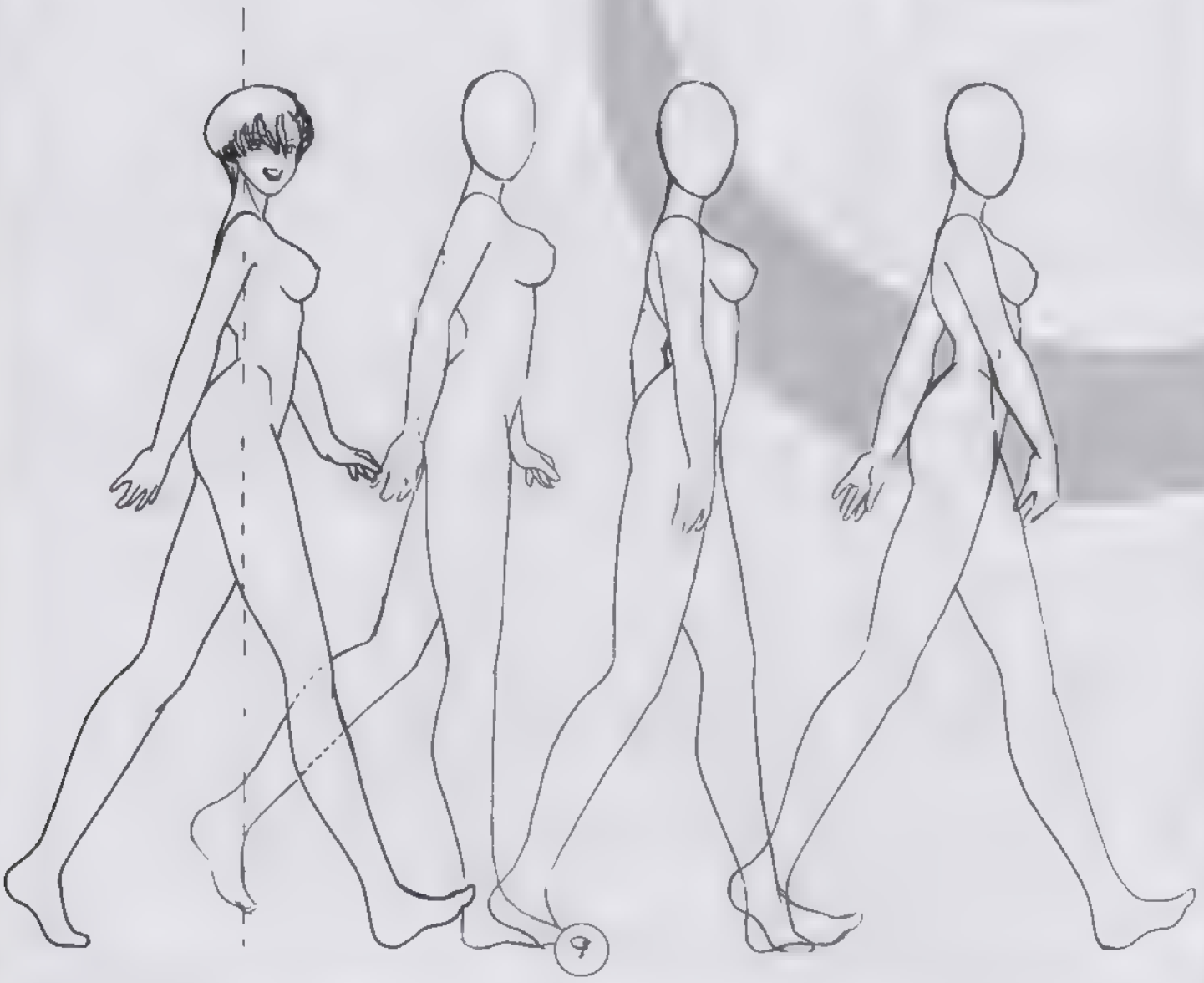
Todos estos movimientos individuales podrían no tener mucha importancia, pero es la combinación de todos juntos lo que hace que el movimiento de la figura sea fluido y que nuestros personajes no se vean rígidos o acartonados.

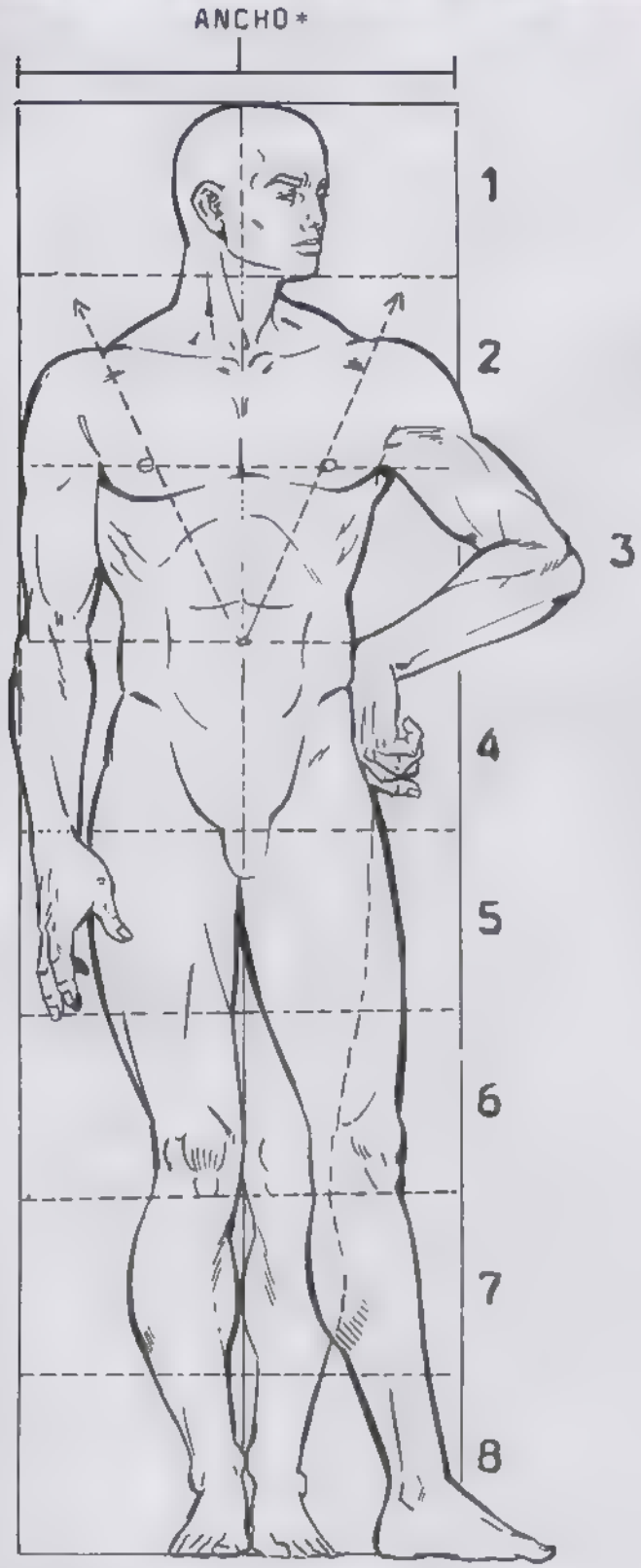


Hay que recordar qué tipo de movimiento tiene cada articulación para poder crear movimientos propios en nuestros personajes. Ya que practicaste el movimiento, trata de dar diferentes encuadres a tu personaje, eso le añadirá más movimiento a la escena que intentes representar.

NO olvides la práctica. La tenacidad es indispensable para lograr lo que quieres. Si no puedes lograr alguna pose natural, puedes documentarte en fotografías de revistas o libros, también puedes observar a la gente y grabarte los movimientos para dibujarlos luego.







¡Ok!, después de haber visto lo básico, repasaremos un poco el canon humano y estudiaremos la forma de establecer proporciones en los personajes. Cuando decimos "canon" nos referimos a las medidas estándar del cuerpo humano.

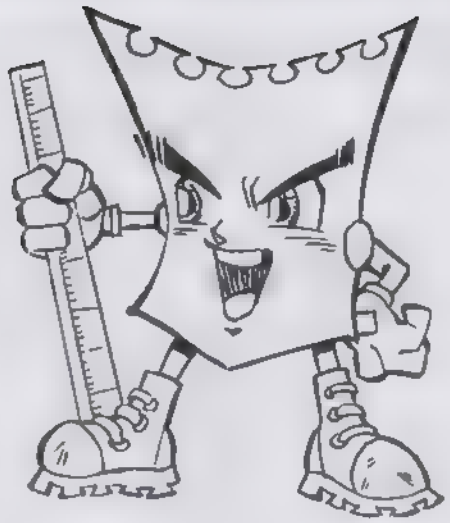
Un hombre normal medirá alrededor de 8 veces la medida de su cabeza.

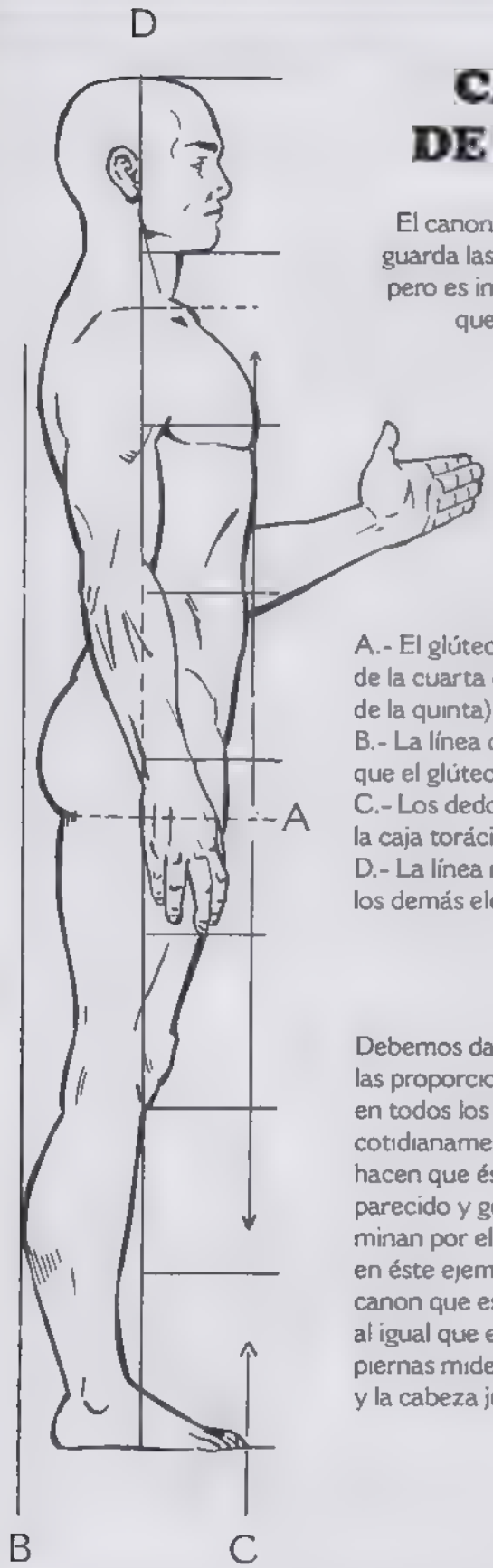
1.- Medida de la cabeza (23cm. aprox.)
2.- Determina hombros y tetillas
3.- Coincide con los codos y el ombligo.
4.- Llega al pubis, también llamado punto inguinal, coincide con las muñecas.
5.- Da en medio muslo y la punta de los dedos de la mano estirada
6.- Pega justo debajo de las rodillas.
7.- La parte media de las pantorrillas.
8.- Límite de los talones

* De hombro a hombro hay 2, 1/3 de cabezas.

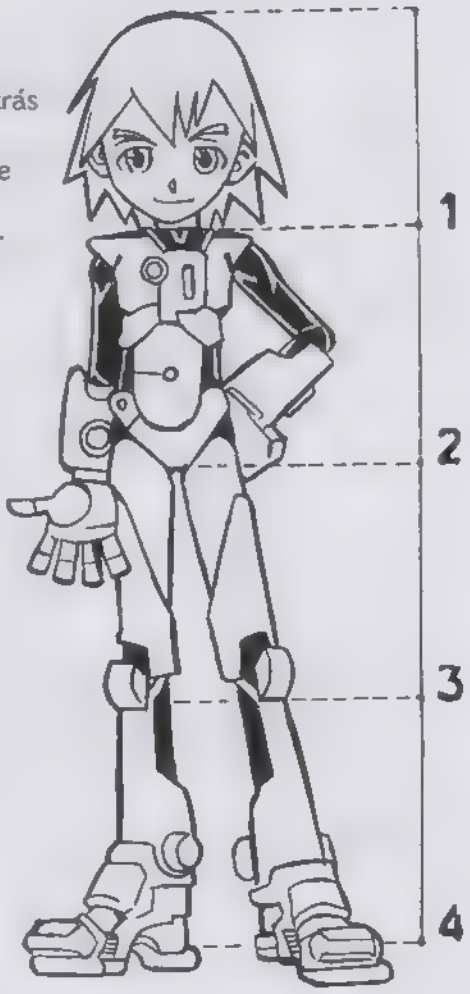
CANON DE PERFIL

El canon del hombre de perfil guarda las mismas proporciones pero es importante observar lo que aquí se marca.





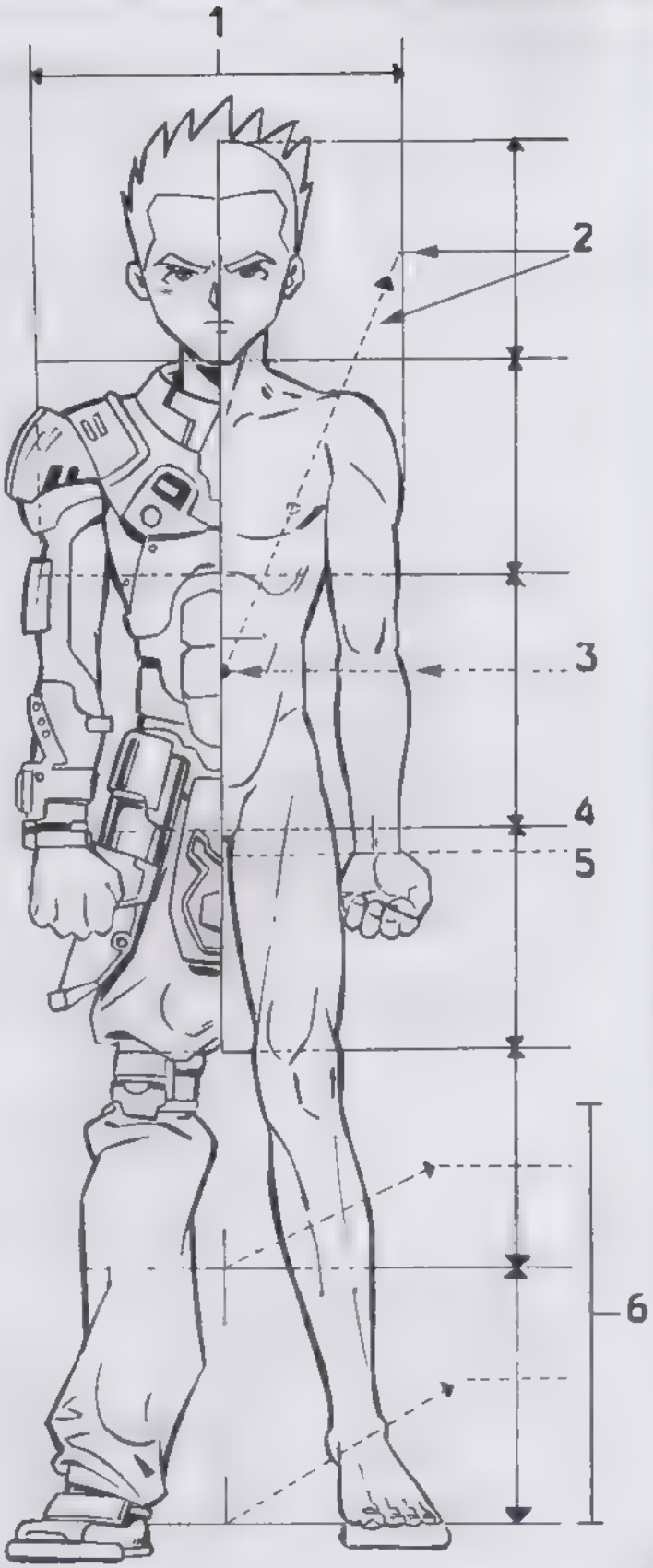
A.- El glúteo mayor está por debajo de la cuarta cabeza (en el primer tercio de la quinta).
B.- La línea de las pantorrillas cae más atrás que el glúteo mayor o la espalda.
C.- Los dedos de los piés están al nivel de la caja torácica y el pecho.
D.- La línea media puede ayudar a ubicar los demás elementos.



Debemos darnos cuenta que las proporciones están presentes en todos los personajes que vemos cotidianamente, las proporciones hacen que éstos conserven el parecido y generalmente se determinan por el número de cabezas, en éste ejemplo observamos un canon que es de sólo 4 cabezas pero al igual que en el canon de 8, las piernas miden tanto como el cuerpo y la cabeza juntos.

CANON DE SEIS CABEZAS

Para estilizar la figura en el dibujo americano, japonés, etc. Se modifican las proporciones creando nuevos canones, sin embargo estos conservan muchas características del canon humano.

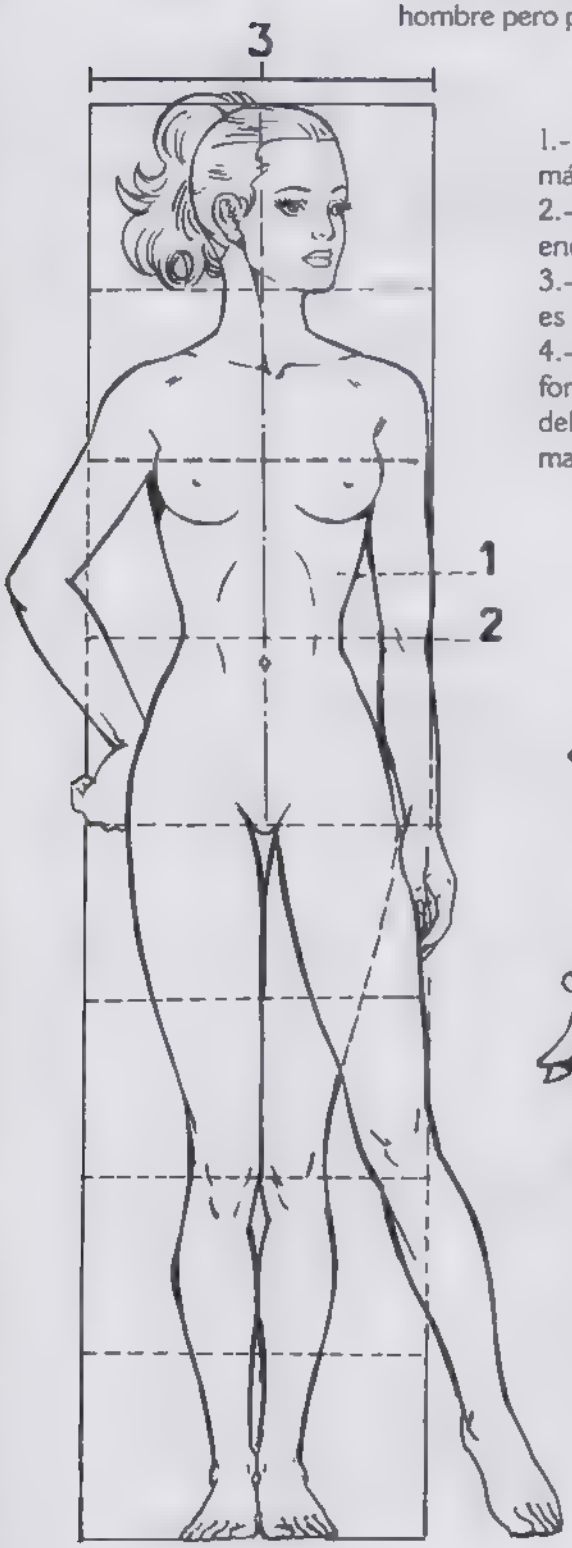


1.- Por lo general los personajes manga miden mucho menos de hombro que un humano real.
2.- Al igual que el hombre real, el ombligo, las tetillas y el extremo de la clavícula están alineados.
3.- Al igual que el hombre real, el ombligo y el codo están alineados.
4.- Al igual que en el canon humano, encontramos la mitad en el punto inguinal.
5.- Las munnecas están colocadas ligeramente bajo el punto inguinal
6.- A diferencia del canon realista, los personajes manga suelen tener las espinillas muy largas.

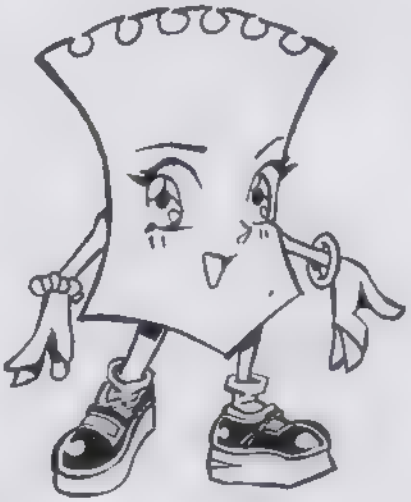
Teniendo las proporciones bien definidas podemos mover nuestro personaje como queramos.

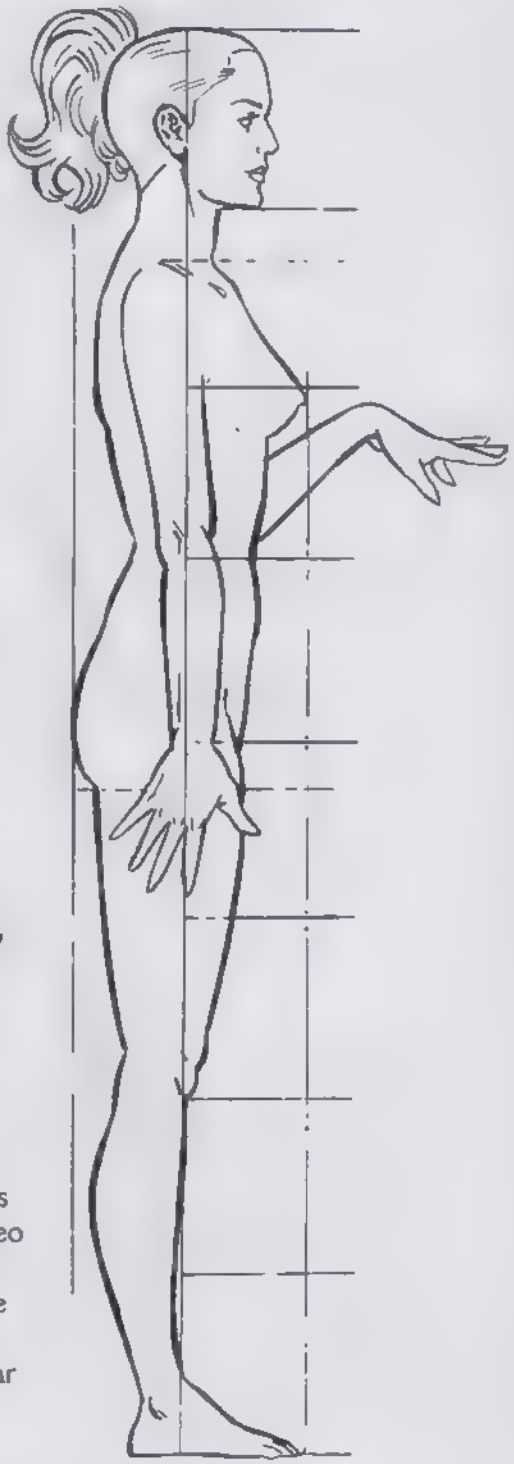
EL CANON FEMENINO

Las proporciones de la mujer son las mismas que las del hombre pero presentan algunas diferencias bien marcadas.



1.- La caja torácica es más pequeña.
2.- La cintura está por encima del ombligo.
3.- El ancho total del cuerpo es más pequeño (dos cabezas).
4.- De manera general, las formas de la mujer son más delicadas, es decir, menos marcadas.



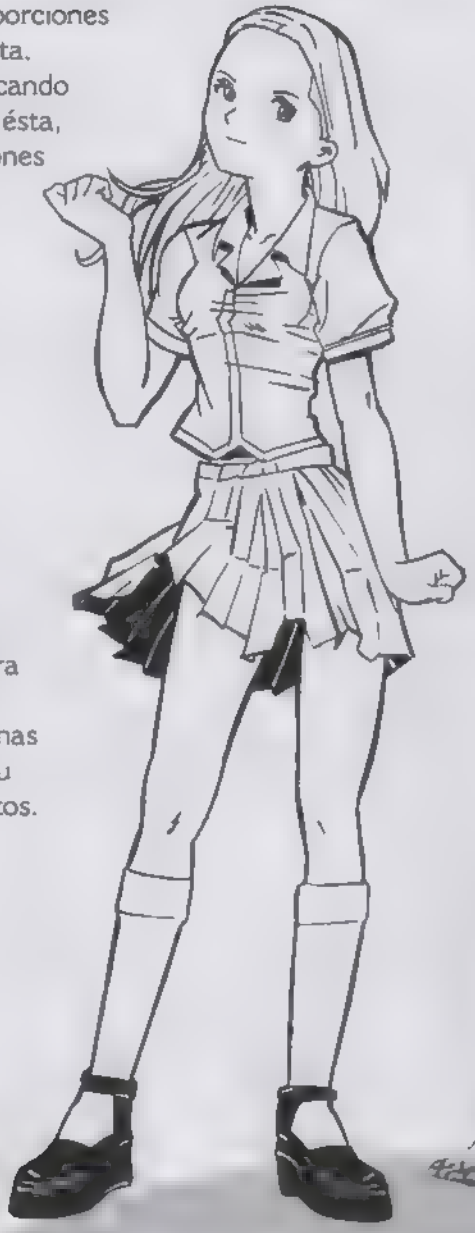


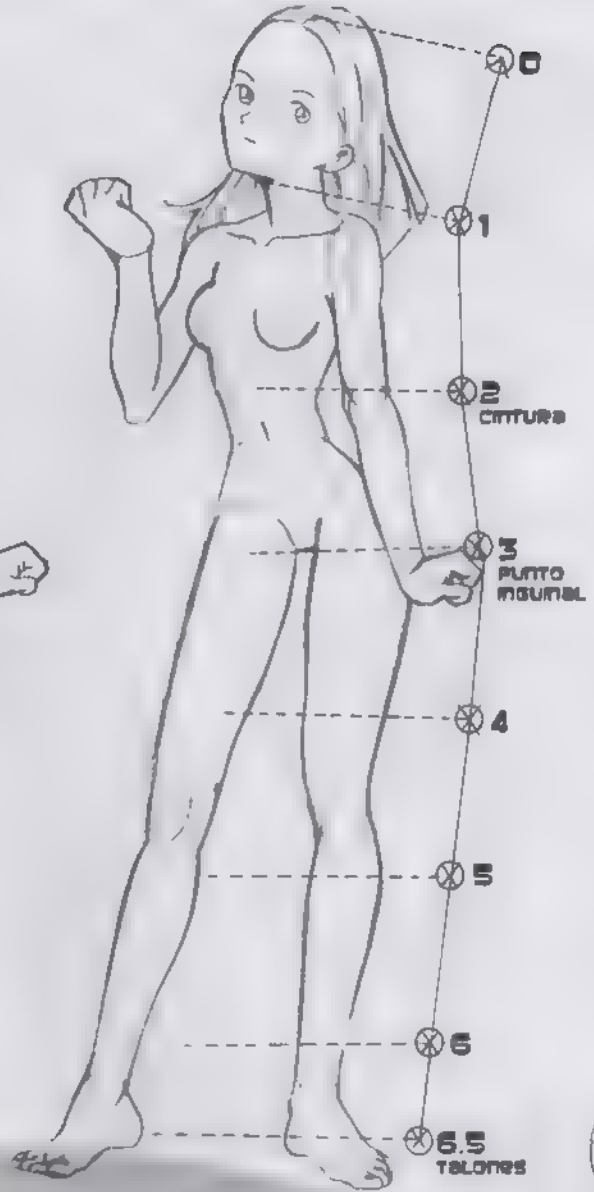
En el perfil, las pantorrillas están por delante del glúteo mayor, ésta es la principal diferencia entre el hombre y la mujer, las demás diferencias se pueden observar en la figura.

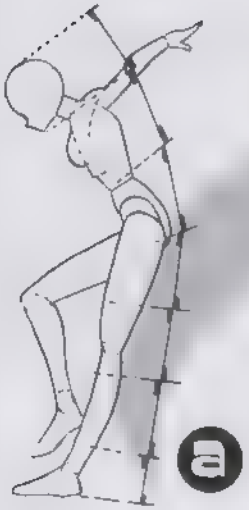
PROPORCIONES

Obtengamos las proporciones de una figura completa. Podemos hacerlo calcando la figura y a partir de ésta, obtener las proporciones repitiendo la medida de su cabeza hasta llegar a los pies como observamos en la figura.

Así podemos darnos cuenta que ésta figura mide seis cabezas y media y que sus piernas son más largas que su cabeza y cuerpo juntos.

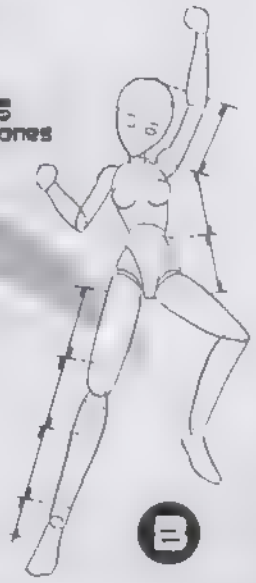






a

En las figuras A y B, con ayuda de las proporciones podemos mover la figura conservando las proporciones.



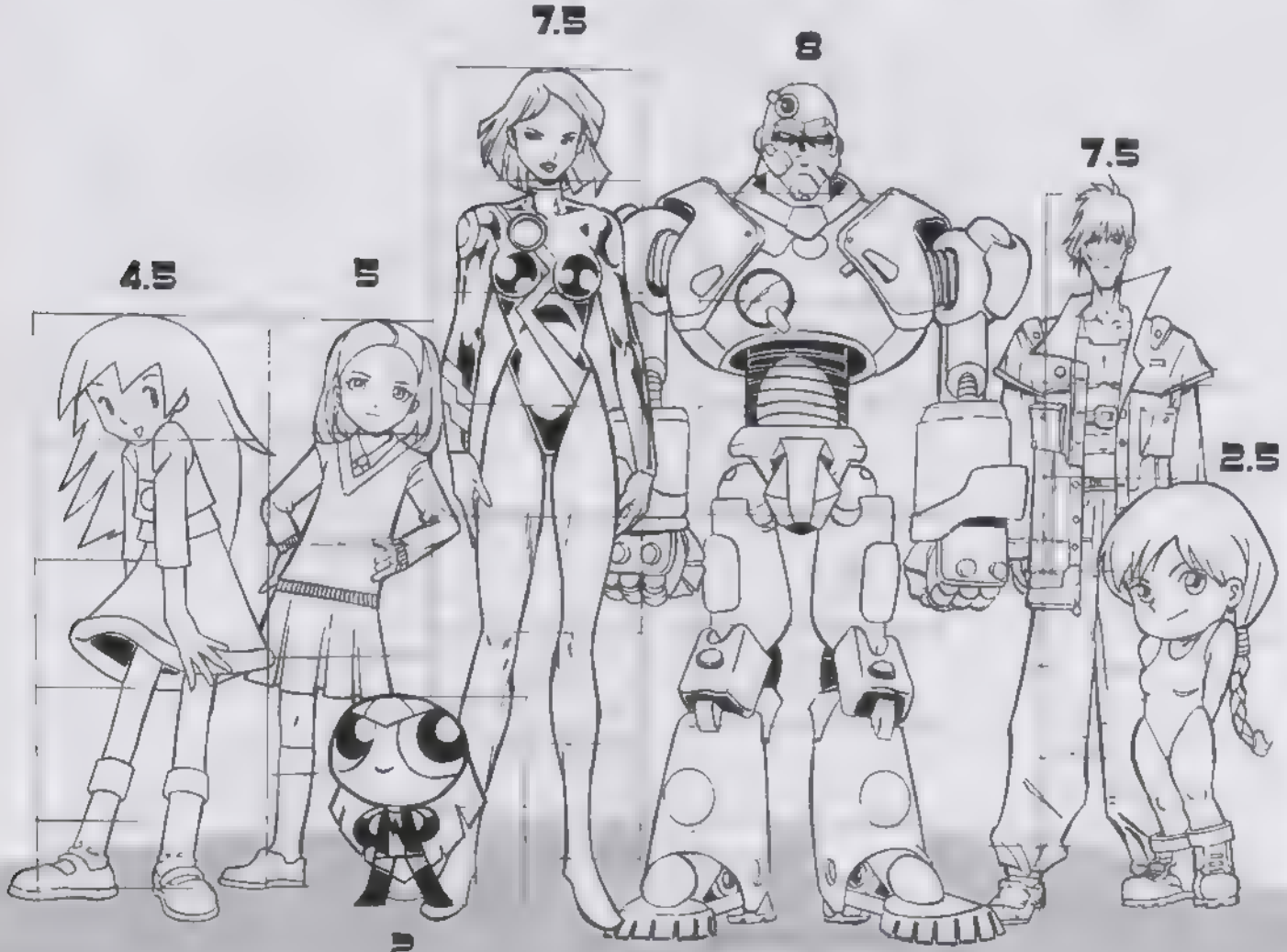
b

Canon estético

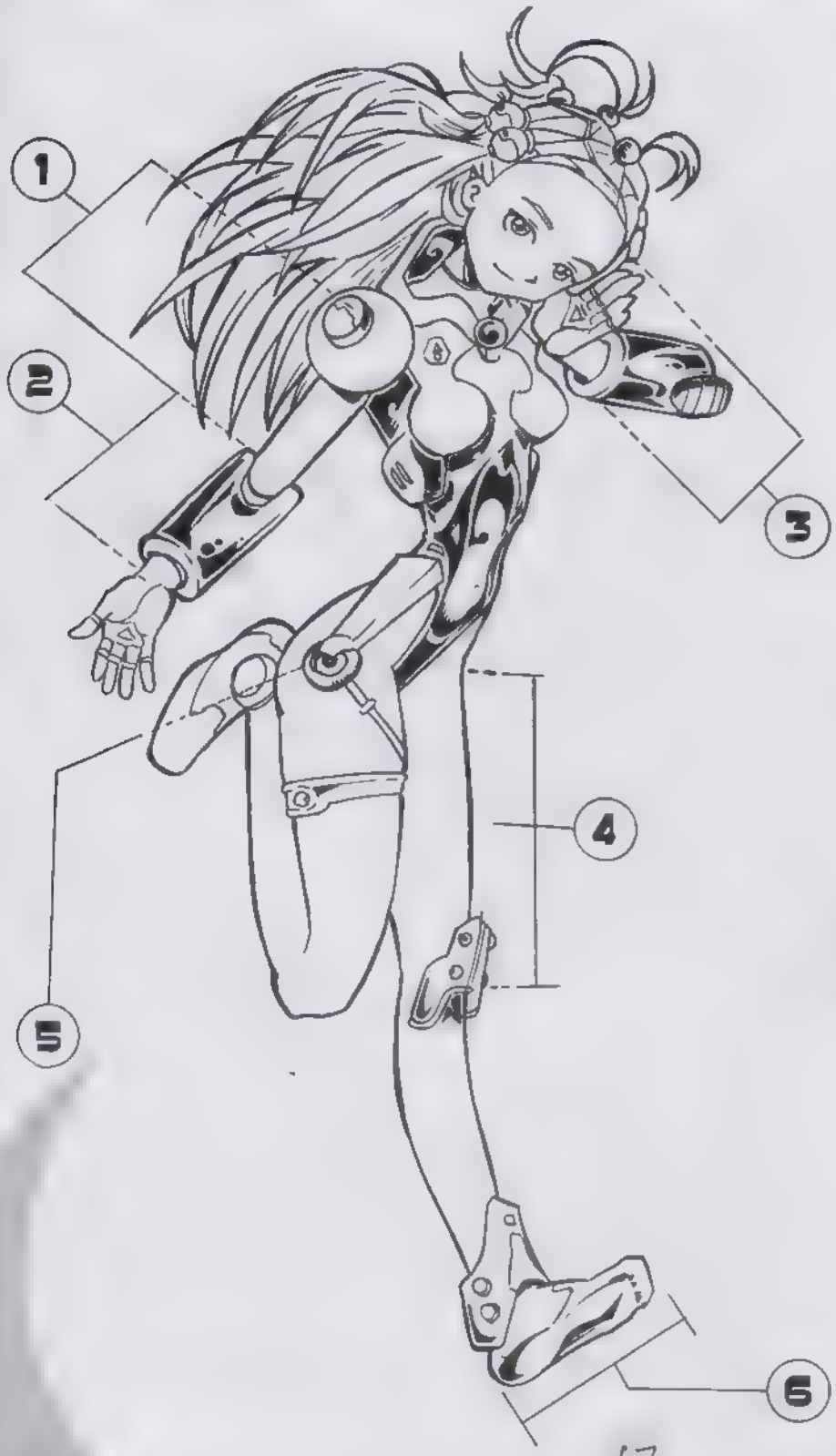
ESCORZA'S

Los canones utilizados son muy diversos, van desde dos cabezas o menos hasta más de doce y se pueden deformar otras proporciones pero siempre teniendo como base el canon real y la anatomia humana

Observa en los ejemplos que, aunque dos figuras sean del mismo número de cabezas, el tamaño de la cabeza es lo que determina su estatura final.

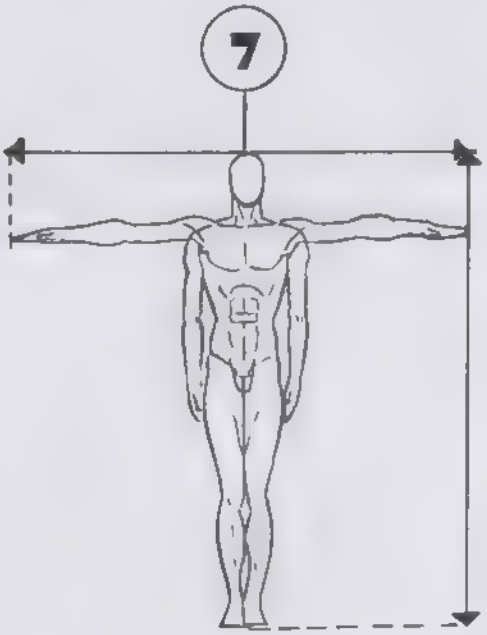


Entre más cabezas de altura tiene el personaje, da la impresión de ser más alto o de mayor edad, entre más ancha es la distancia de hombro a hombro, da la impresión de ser más fuerte, se pueden hacer infinidad de modificaciones al canon para dar la impresión deseada.



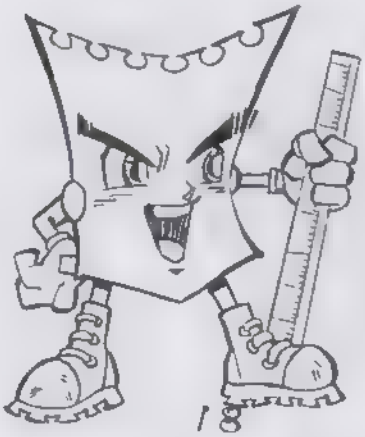
TIPS DE PROPORCIÓN

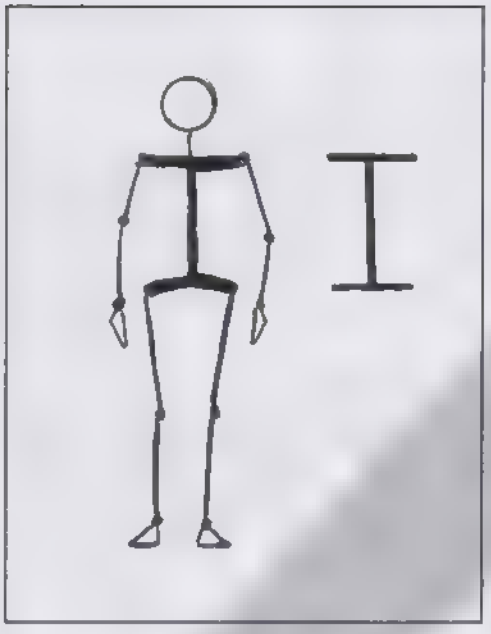
1 y 2.- La medida del hombro al codo es casi la misma que del codo a la muñeca.
3.- El tamaño de la mano es igual que el del rostro.
4.- La pierna desde el punto inguinal hasta la rodilla debe ser de dos cabezas.
5.- Cuando la pierna se dobla, hasta el límite del tobillo coincide con el trocante mayor.
6.- El tamaño de la planta del pie, es ligeramente más grande que del codo a la muñeca.
7.- La medida del hombre con los brazos extendidos es la misma que su altura.



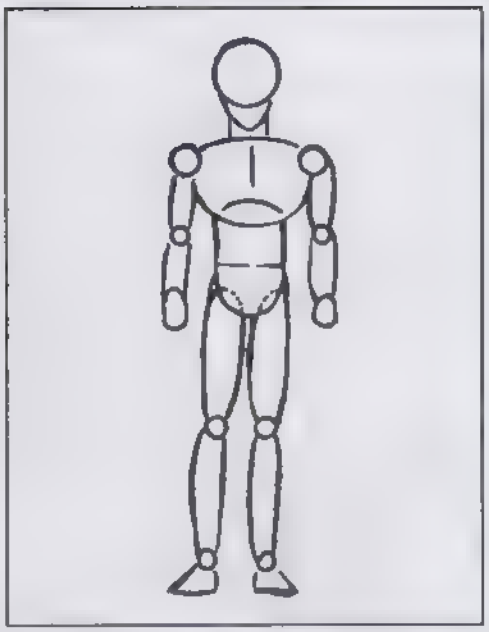
LA ESTRUCTURA

Para empezar a hacer nuestros personajes proporcionados, debemos entender que éstos se rigen sobre una estructura sólida que es el esqueleto, pero como no podemos dibujar siempre el esqueleto con todas sus especificaciones, dibujamos un esqueleto simplificado hasta su mínima expresión. En este esqueleto se deben tomar en cuenta las articulaciones que permiten el movimiento fluido de la figura



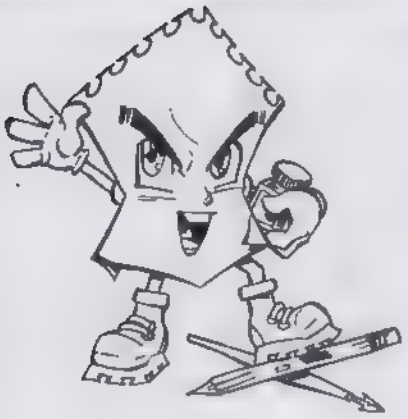


En este ejemplo, proponemos un canon de seis cabezas con ayuda de una línea de proporción y por medio de un esqueleto básico cuya estructura es parecida a una "I" mayúscula (ver recuadro).



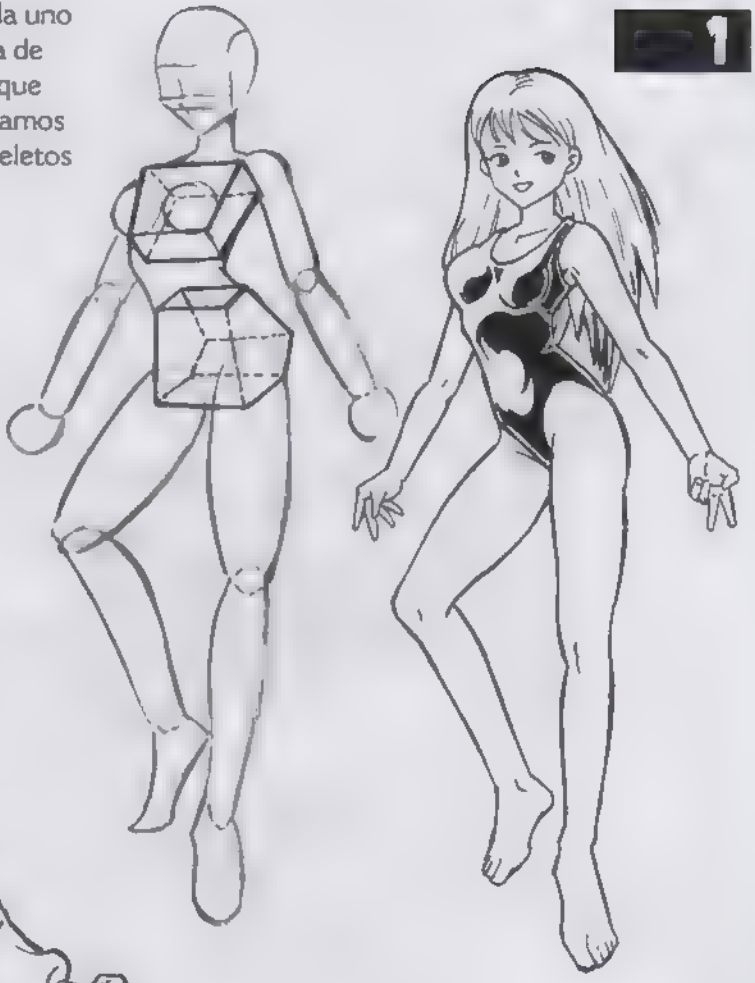
Colocamos sobre el esqueleto base la caja torácica y la masa muscular por medio de óvalos y círculos, esto es una idea bocetada. Observa que gracias a nuestro esqueleto básico, la figura no pierde la forma que originalmente imaginamos.

Por último, agregamos todos los acabados, recordemos que el dibujo de esta figura se realizó por pasos, iniciando por una idea básica contruimos un esqueleto y lo detallamos cada vez más hasta que se termina a lápiz para luego pasarlo a tinta.



TIPOS DE ESQUELETO

No todos los dibujantes bocetan sus figuras de la misma manera, cada uno dibuja su estructura de acuerdo a la visión que tenga, aquí presentamos algunos de los esqueletos más comunes.



1

Esqueleto a base de cajas y cilindros. Este esqueleto puede ser muy útil para mover la caja torácica con respecto a la pelvis y nos da gran precisión.

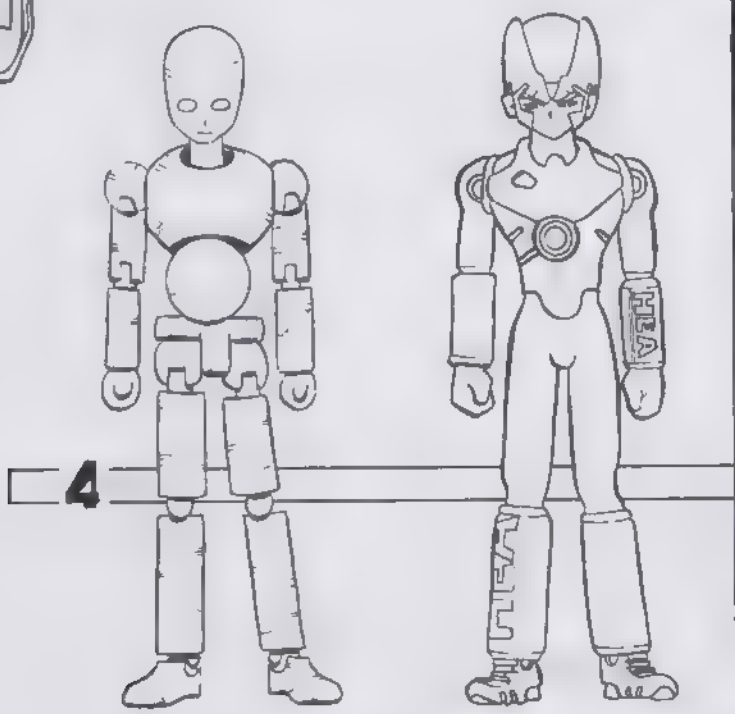
2

Esqueleto simplificado. Para usarlo, se requiere conocer muy bien el esqueleto en todas sus posiciones, bien utilizado nos ayuda a dibujar lo que nos imaginemos.

3

Esqueleto a base de esferas y óvalos. Éste está construido con formas derivadas del círculo, en este ejemplo observa la posición de la columna vertebral, es importante que siempre logres identificarla.

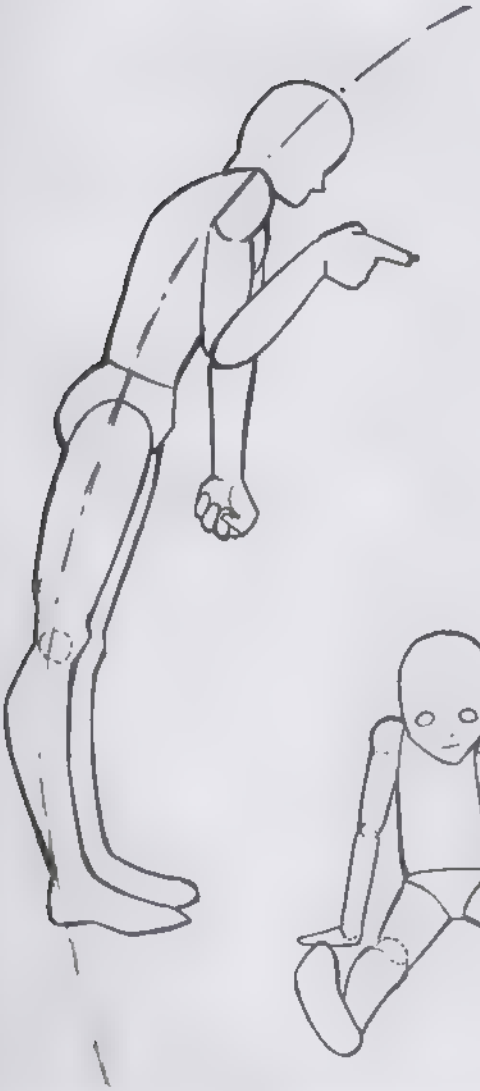
Puedes utilizar el esqueleto que más se te facilite o puedes combinarlos y utilizar varios a la vez

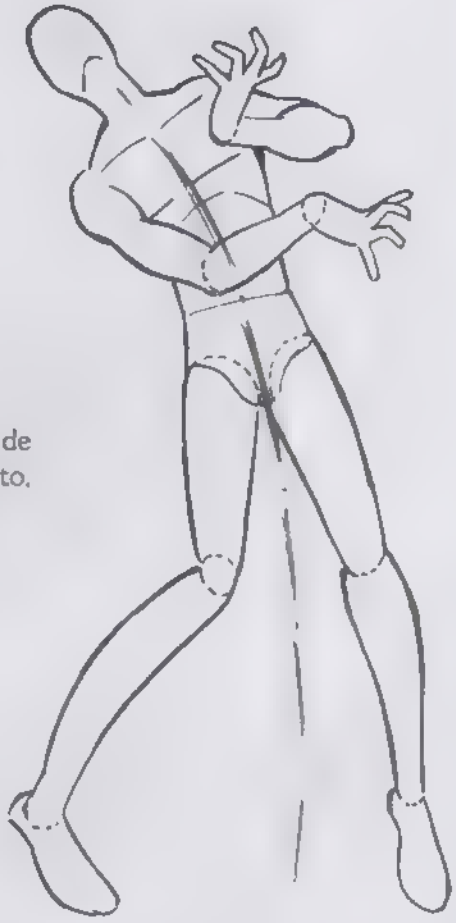


4

Modelo o maniquí. hay muchos dibujantes que construyen sus esqueletos copiando a la gente de fotos o de muñecos.

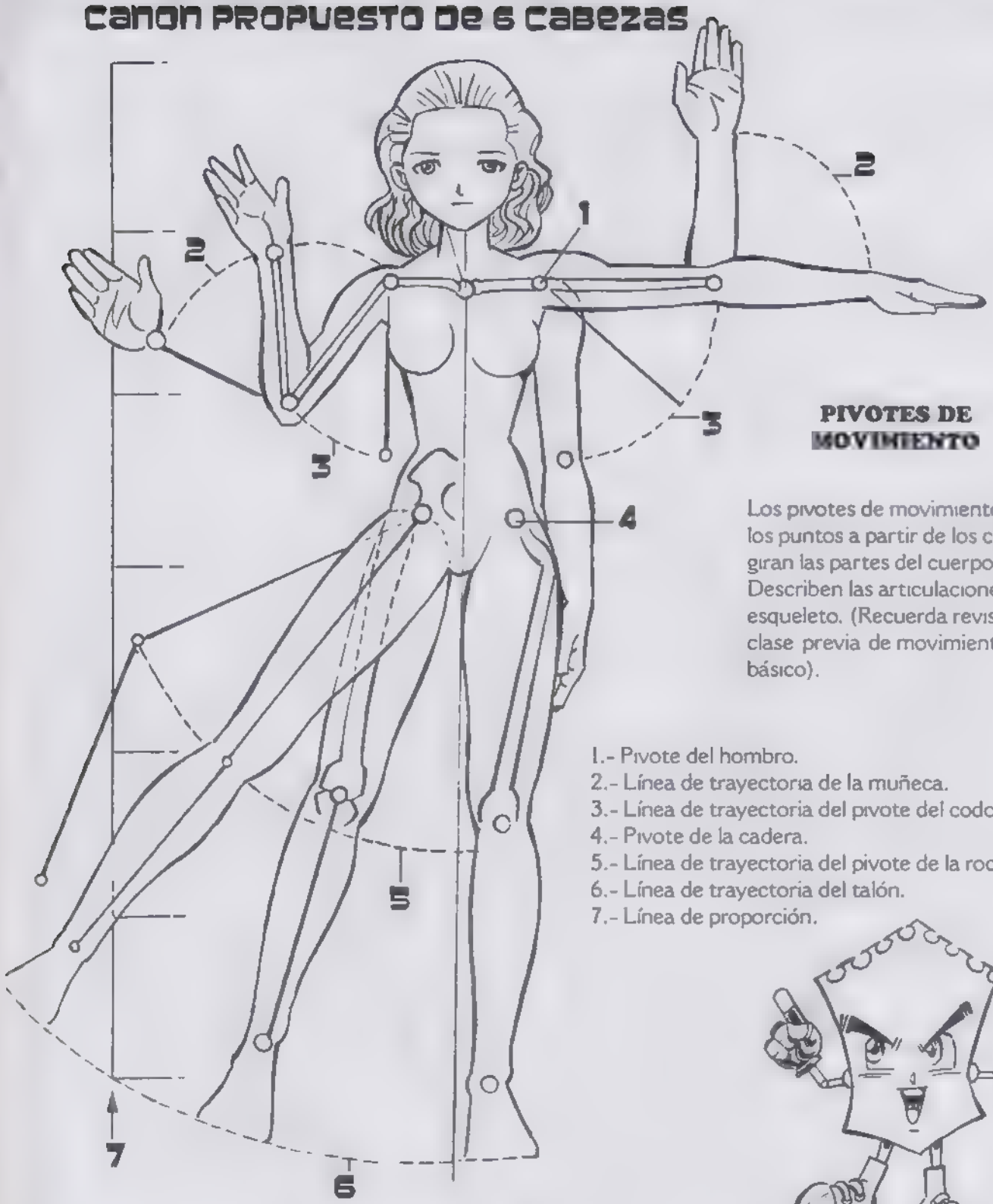
No olvides que en el dibujo, la práctica es lo más importante. Dibuja un sin fin de siluetas, poco a poco intenta darles movimiento de tal manera que se adivine qué es lo que está haciendo sin necesidad de dibujar la expresión en su rostro o un diálogo.





En estos ejemplos trata de identificar el aburrimiento, cansancio, tristeza, un regaño y un golpe.

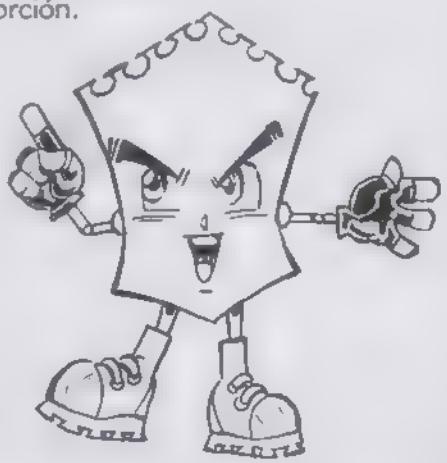
Canon propuesto de 6 cabezas

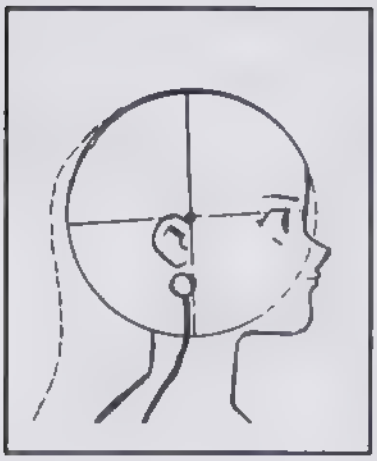


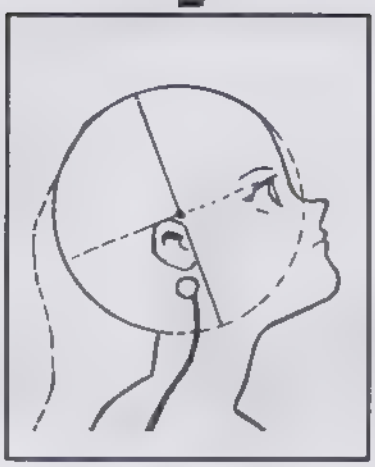
PIVOTES DE MOVIMIENTO

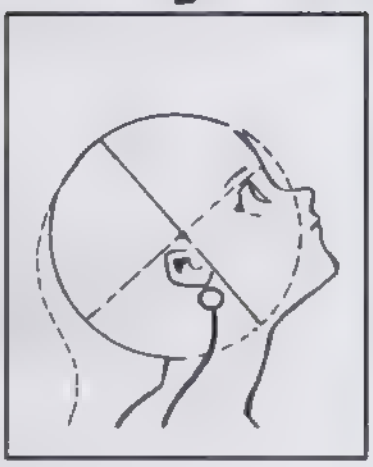
Los pivotes de movimiento son los puntos a partir de los cuales giran las partes del cuerpo. Describen las articulaciones del esqueleto. (Recuerda revisar la clase previa de movimiento básico).

1.- Pivote del hombro.
2.- Línea de trayectoria de la muñeca.
3.- Línea de trayectoria del pivote del codo.
4.- Pivote de la cadera.
5.- Línea de trayectoria del pivote de la rodilla.
6.- Línea de trayectoria del talón.
7.- Línea de proporción.



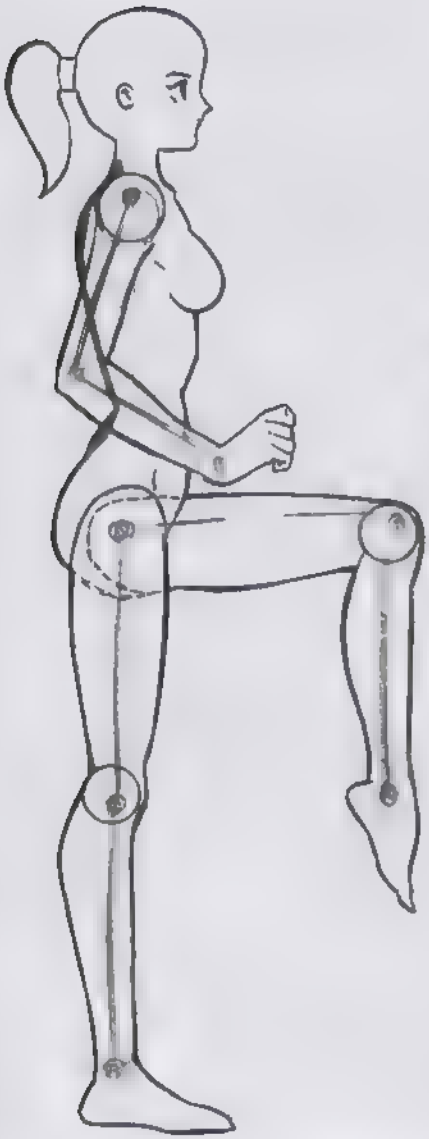






a

En la cabeza vista de perfil, el pivote de movimiento se encuentra más o menos bajo la oreja.

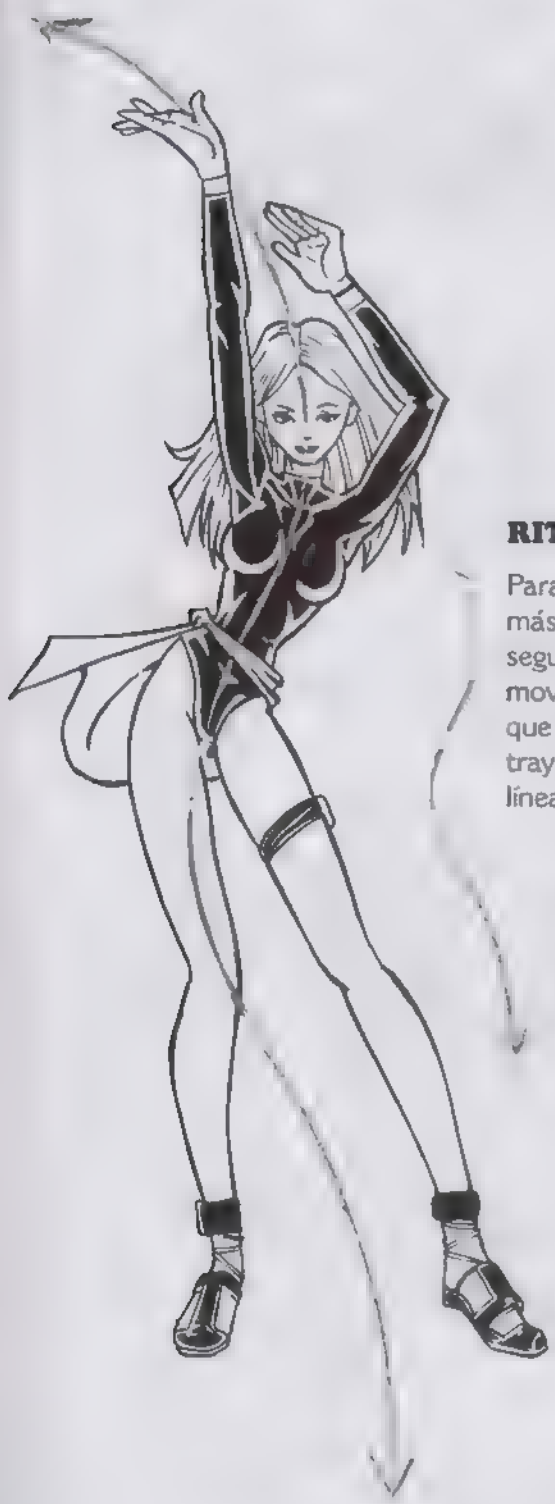


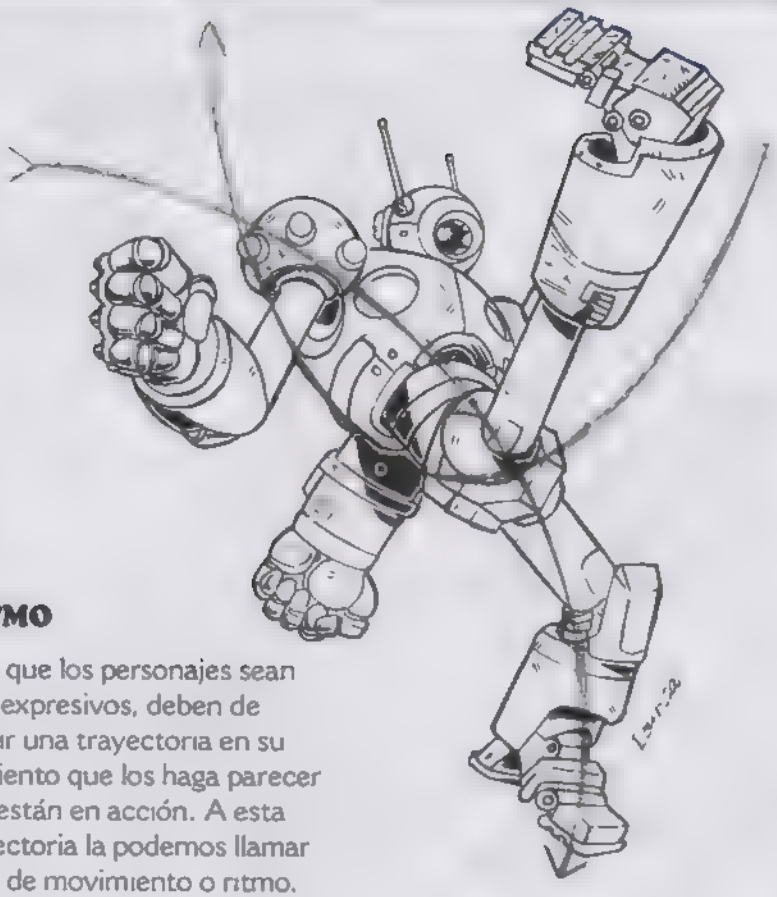
B

Los pivotes de movimiento en el perfil son fáciles de ubicar, no adivines el movimiento, usa los pivotes para que tu figura sea más creíble.

C

La columna vertebral se puede mover en cualquier punto o dirección y es la que determina el movimiento general del personaje



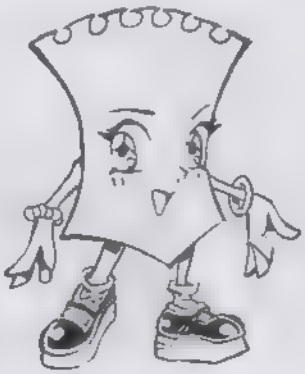


RITMO

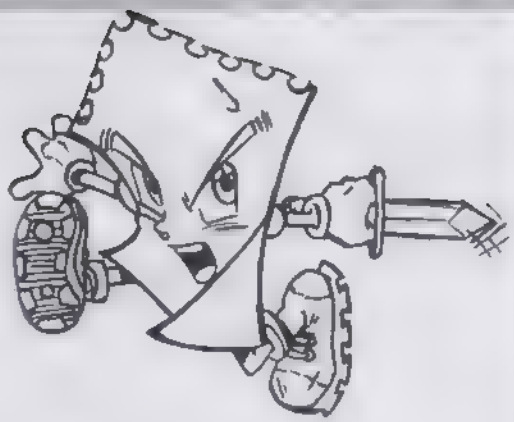
Para que los personajes sean más expresivos, deben de seguir una trayectoria en su moviento que los haga parecer que están en acción. A esta trayectoria la podemos llamar línea de movimiento o ritmo.

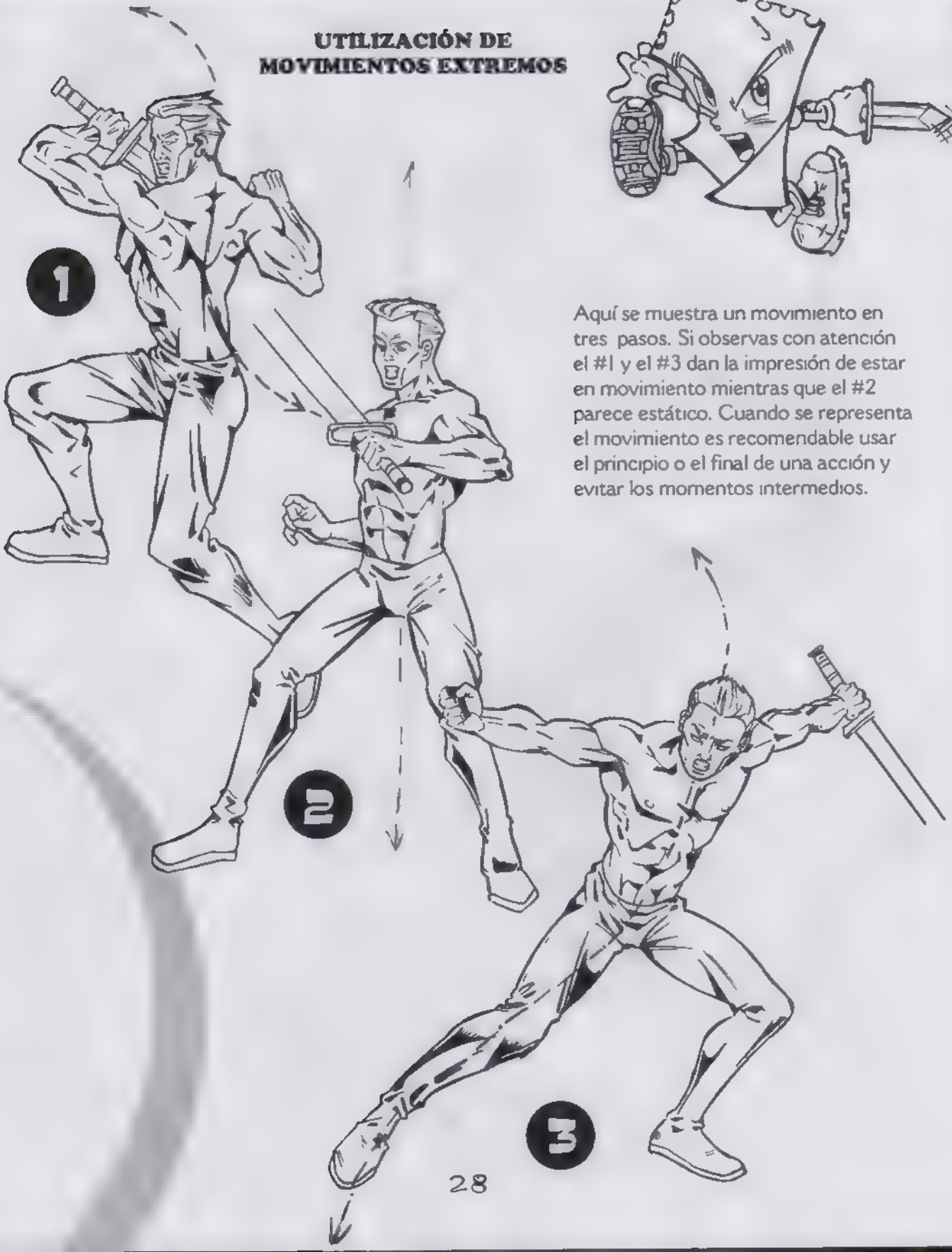
La línea de ritmo generalmente sigue el movimiento de la columna vertebral. puede haber más de una línea de ritmo y por lo regular son curvas

Si tienes un dibujo que parece rígido o estático, coloca una línea de ritmo y te dirá qué miembro mover para lograr la impresión adecuada



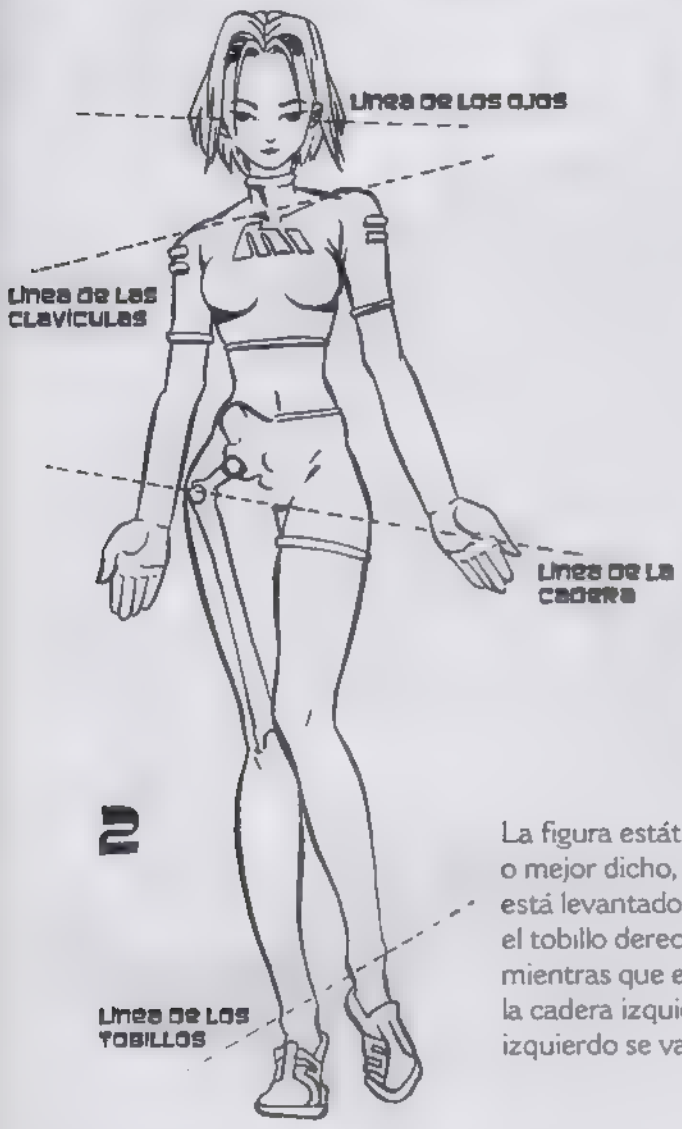
UTILIZACIÓN DE MOVIMIENTOS EXTREMOS

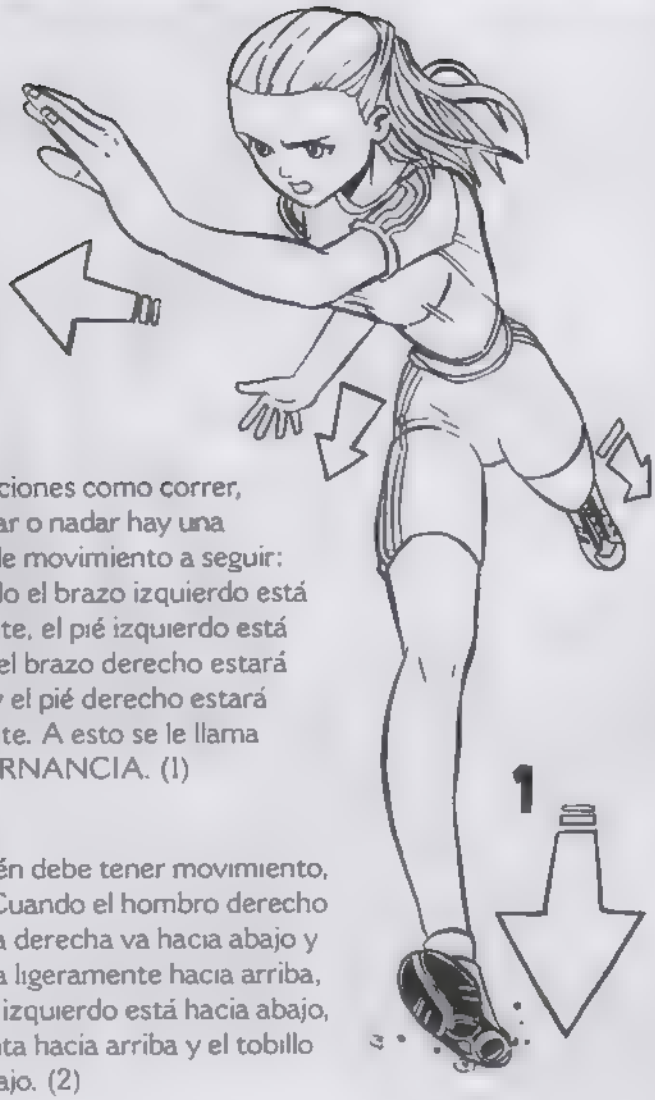




Aquí se muestra un movimiento en tres pasos. Si observas con atención el #1 y el #3 dan la impresión de estar en movimiento mientras que el #2 parece estático. Cuando se representa el movimiento es recomendable usar el principio o el final de una acción y evitar los momentos intermedios.

TIPS





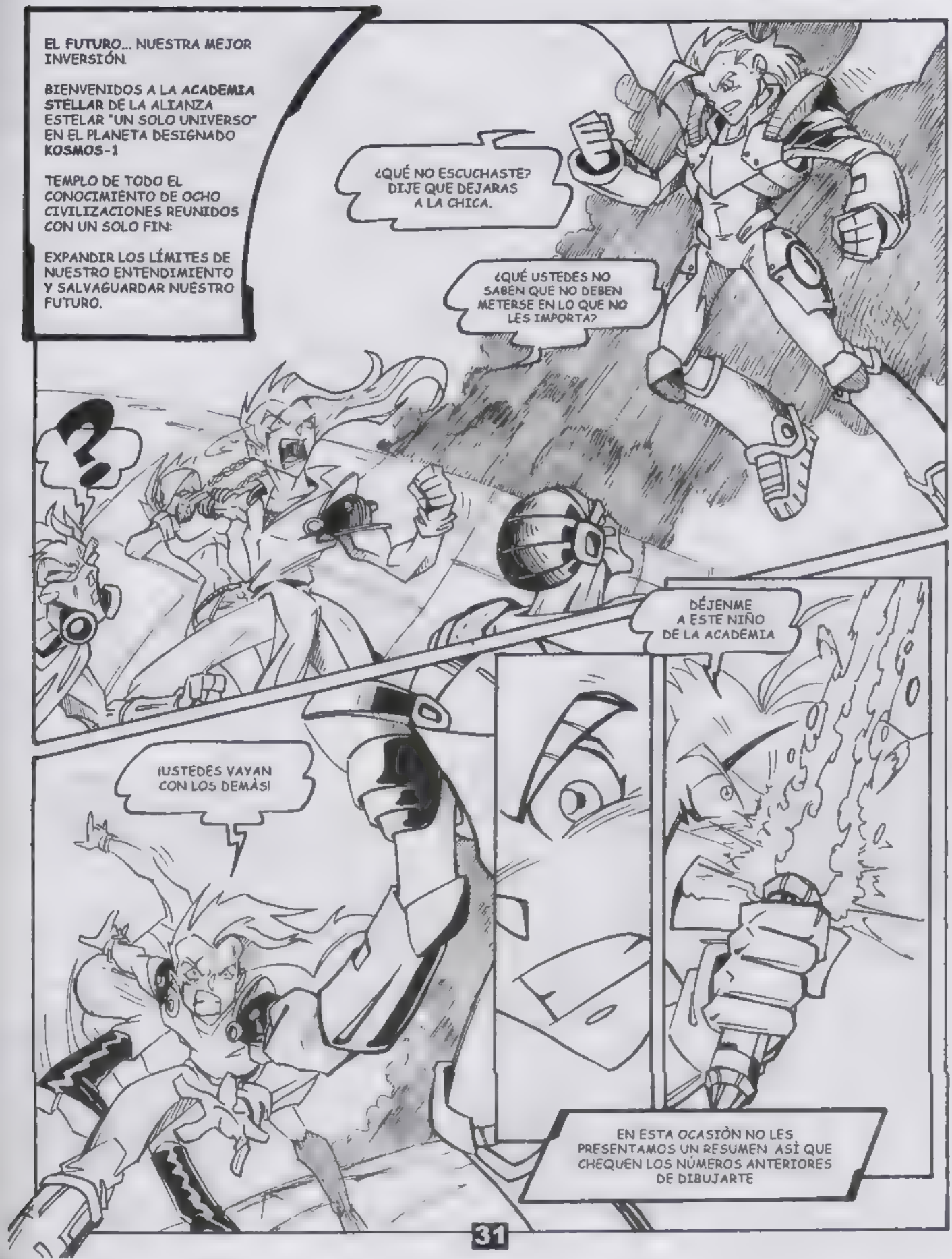
En acciones como correr, caminar o nadar hay una regla de movimiento a seguir: Cuando el brazo izquierdo está adelante, el pié izquierdo está atrás, el brazo derecho estará atrás y el pié derecho estará adelante. A esto se le llama ALTERNANCIA. (1)

La figura estática también debe tener movimiento, o mejor dicho, soltura. Cuando el hombro derecho está levantado, la cadera derecha va hacia abajo y el tobillo derecho apunta ligeramente hacia arriba, mientras que el hombro izquierdo está hacia abajo, la cadera izquierda apunta hacia arriba y el tobillo izquierdo se va hacia abajo. (2)

Cuando la figura se mueve, hace que se mueva el cabello y la ropa, ésto da más expresión a la imagen. (3)

Practica estos movimientos ¡Nos vemos a la próxima!

A VER, ENTONCES ESCUCHARON QUE SE COMUNICABAN CON ESE TAL STRIKE...
...EL MISMO QUE ATACÓ A MARIO Y A SUN-RISING.
SI MAESTRO... Y ADEMÁS ME PARALIZARON...
...EL TRASERO
¡CAMINE!
¡HUM!... ¿Y PORQUÉ NO ME LO INFORMARON EN LUGAR DE DESOBEDECERME COMO SIEMPRE?
PORQUE SI AVISÁBAMOS HABRÍAN TARDADO EN DETENERLOS, YA QUE NOSOTROS ESTÁBAMOS MÁS CERCA
PUES YA HAY GUARDIAS EN CAMINO, ESPERO QUE TUS AMIGOS NO ESTÉN EN PELIGRO.
Y POR QUE... LO ACABA DE DECIR, SIEMPRE DESOBEDECEMOS.


EL FUTURO... NUESTRA MEJOR INVERSIÓN.
BIENVENIDOS A LA ACADEMIA STELLAR DE LA ALIANZA ESTELAR "UN SOLO UNIVERSO" EN EL PLANETA DESIGNADO KOSMOS-1
TEMPLO DE TODO EL CONOCIMIENTO DE OCHO CIVILIZACIONES REUNIDOS CON UN SOLO FIN:
EXPANDIR LOS LÍMITES DE NUESTRO ENTENDIMIENTO Y SALVAGUARDAR NUESTRO FUTURO.
¿QUÉ NO ESCUCHASTE? DIJE QUE DEJARAS A LA CHICA.
¿QUÉ USTEDES NO SABEN QUE NO DEBEN METERSE EN LO QUE NO LES IMPORTA?
DÉJENME A ESTE NIÑO DE LA ACADEMIA
¡USTEDES VAYAN CON LOS DEMÁS!
EN ESTA OCASIÓN NO LES PRESENTAMOS UN RESUMEN ASÍ QUE CHEQUEN LOS NÚMEROS ANTERIORES DE DIBUJARTE

¡CARMEN, KRILOR, VAYAN DESACTIVANDO ESAS BOMBAS!
¡NO LLEGUÉ TAN LEJOS PARA QUE UN IDIOTA ME DETENGA!
¿ESTÁS BIEN?
¡S-SI!
SWOOSH
CLIK CLIK
¡MUY BIEN CHAVO, TÚ TE LO BUSCASTE!
PLACK

¡FALTAN DOS MINUTOS PARA QUE ESTALLEN! ¿CUÁNTAS QUEDAN?
¡OLVÍDALO! ¡YA NO HAY TIEMPO!
PLAF
¡NNGGH!
¡JA, JA, JA! HASTA AQUÍ
!
THUMP

¡AUCH! DEBÍ USAR EL BATE..
GRACIAS GUSANITO
¡A VER SI CON ESTO DEJAS DE MOLESTAR!
PRAK
¡UUNNGH!
¡QUEDA MENOS DE UN MINUTO!
CORRECCIÓN ¿CÓMO SALDREMOS TODOS?
¡RAYOS! ¡ACTIVEN TODOS SUS ALAS!
¡YA ESCUCHASTE! ¿CÓMO PIENSAS SALIR DE AQUÍ?
PLAM
¡AAARRGH!
¡AHORA!

CLIK
BIP
BIP
BIP
BIP
BIP
¡NOS VEMOS EN EL INFIERNOOOOOO!
BRROOOM
¡STRYYYYK!

¡RÁPIDO, HÁGANSE A UN LADO!
RUMBLE
ROMMOR VANESSA ¿ESTAN BIEN?
¿ME EXTRAÑASTE?
YO TAMBIEN ESTOY BIEN. GRACIAS POR PREGUNTAR
LO SIENTO PROFESOR CLAUDIO, NO PUDIMOS EVITAR ESTO
ESPERO QUE ESTO HAYA TERMINADO PARA BIEN
¡STRYKE STRYKE ! ¡TONTO!
OUCH! TODAVIA ME DUELE EL CU
BUENO NO PARA BIEN DE TODOS
¿EL TRASERO?
CREO QUE NADIE HABRIA PODIDO, MARIO!

TIEMPO DESPUÉS, EN CIUDAD RADIANTE
ADELANTE PROFESORES, ¿EN QUÉ LES PUEDO SERVIR!
NO EN MUCHO, BAZ.
¿QUÉ ES ESTO?
TIENE RAZÓN
ES LA DECLARACION DE UNA CHICA LLAMADA JANET EX-NOVIA DE SU AMIGO STRYKE
¿AMIGO STRYKE? CREO QUE ME CONFUNDEN
¡SABE PERFECTAMENTE DE QUÉ ESTOY HABLANDO!, UN CHICO MURIÓ Y LA ACADEMIA SUFRIÓ DAÑOS QUE USTED DEBERÁ PAGAR
UNA INVESTIGACIÓN YA ESTÁ EN PROCESO Y TODO APUNTA HACIA USTED NO SE LEVANTARAN CARGOS SI PAGA LOS DAÑOS
PERO VÁYASE OLVIDANDO DE SU CANDIDATURA
NOS VOLVEREMOS A ENCONTRAR.
FIN.

Las 3 R's del escritor

RITMO 1a. parte

Bienvenidos una vez más, y felicitémonos, puesto que hemos concluido con la primera de las tres Rs. ¿Qué tan bien lo hicimos? En el número anterior, propusimos un ejercicio de puntuación, la última de las características básicas de nuestra primera R, la redacción. No es un ejercicio que vayamos a revisar aquí en la revista, siendo, como es, muy personal. Pero podemos hacerlo nosotros, individualmente, repasando una y otra vez el diálogo que hemos grabado en el ejercicio #6 y corrigiéndolo hasta que nuestra lectura y la grabación se oigan parejas. O, mucho mejor, pidámosle a un amigo que lo lea en voz alta por nosotros, y escuchemos desde fuera ambas versiones.

De cualquier modo, no nos entretengamos demasiado en el mismo diálogo. Repitámoslo, sí, pero con distintas grabaciones. En un momento dado, el diálogo que tenemos que escribir no vamos a oírlo en ninguna parte, salvo en nuestro propio cerebro; pero cuando nuestros lectores se enfrenten a él, tiene que sonar como si lo hubieran pronunciado personas de verdad.

El tema de la puntuación nos lleva directamente a la segunda "r": **el ritmo**. En una lectura, los puntos y comas tienen la misma función que las notas en una partitura. La lengua hablada tiene un ritmo. Pero esta segunda "r" va mucho más allá.

¿Qué es buen ritmo?

Dejando de lado las definiciones que podamos encontrar en cuestión de poesía y música, a lo que vamos a referirnos como ritmo va a ser la velocidad y la secuencia de los acontecimientos en una narración. Un ritmo adecuado hará la lectura más dinámica, mientras que uno no tan bueno estropeará, entre otras cosas, la ya tan mencionada claridad.

El sentido del ritmo es lo que uno, como escritor, tarda más en adquirir, y lo que más difícilmente se domina a lo largo del tiempo. Es también algo muy personal, por lo tanto no tiene reglas, y es mejor dejar que cada quien lo vaya tomando por sí mismo. Pero, ya que nadie nace sabiendo, veamos algunos detalles que nos pueden ayudar.

En primer lugar, ¿qué es buen ritmo? Incluso si nunca hemos pensado en ello, podemos darnos cuenta muy fácilmente a la hora de leer un libro o ver una película. Algunas veces, tanto el libro como la película son amenos de principio a fin, cada escena (capítulo) es disfrutable y termina uno tan satisfecho como tras un buen plato de comida china. Y otras ocurre todo lo contrario. "Estuvo tan rápido que no me dió tiempo de entenderle a todo". "Estuvo tan lento que me dormí". "Si en la primera escena (capítulo) traía un parche en el ojo izquierdo, ¿por qué en la segunda lo traía en el derecho?". "Al final no supe si todo había ocurrido en el pasado o en el presente". "En todo el capítulo cinco no pasó nada". "Se la pasaron repitiendo lo mismo en todo el libro (la película)". "Puro rollo". Estas quejas y otras semejantes nos avisan que algo falló por ahí en el ritmo. Si la lectura (o película, ya para salirnos del tema) fluye suavemente, sin empujones ni estancamientos, como un arroyo de montaña recién nacido, ningún problema. Cuando se compara más

bien con una corriente de rápidos, con cascadas inesperadas y un montón de rocas, ya es otra cosa.

Examinemos, una por una, las frases que hemos puesto anteriormente, y veamos qué fue lo que salió mal.

Los resbalones rítmicos

1) *"Estuvo tan rápido que no me dio tiempo de entenderle a todo".*

Es completamente natural que un narrador se emocione tanto a la hora de contar una historia que bulle en su cabeza, que, en su impaciencia por llegar al final, omita o se olvide de detalles que su lector no tiene forma de saber, o que los cuente con demasiada brevedad como para que se les pueda asimilar.

2) *"Estuvo tan lento que me dormí".*

Por las mismas razones, pudiera ocurrir lo contrario. El emocionado narrador puede entretenerse, esta vez, en detalles sin mayor importancia, y hacer perder a su lector el hilo de la historia.

3) *"Si en la primera escena (capítulo) traía un parche en el ojo izquierdo, ¿por qué en la segunda lo traía en el derecho?".*

Je, je, je... bueno, esta en realidad fue una pequeña alusión a cierta película de autos de carre-

ras con cierto actor apellidado Cruise. Como ejemplo es malo, pero no hace sino plantear una situación común: cuando el narrador se descuida de sus detalles y comete absurdos en el hilo de la historia. No sólo pasa en las películas. En la novela Robinson Crusoe, de Daniel Defoe, el protagonista se desnuda para meterse al mar a buscar entre los despojos de un naufragio. No encuentra a nadie con vida, pero sí algunas riquezas, de modo que se llena los bolsillos y vuelve a su casa. ¿Notaron dónde estuvo el error? A menos que el buen Robinson fuera un canguro, no tenía ninguna forma de realizar la acción descrita en el libro.

4) *"Al final no supe si todo había ocurrido en el pasado o en el presente"*.

Mucho cuidado con los tiempos verbales. Un error en ellos, y la lógica de nuestra historia se vendrá al suelo. Pero como el ejercicio que vamos a realizar tiene que ver con esto, dejemos la explicación para más adelante.

5) *"En todo el capítulo cinco no pasó nada"*.

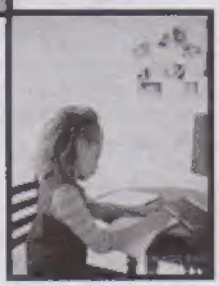
Por más experimentales que queramos ser, hay que recordar que lo que mueve a una historia es la acción, y que si ésta decae lo mismo puede pasar con el interés de nuestro lector. No nos referimos, por supuesto, a acción estilo películas de Arnold Schwartzenegger o comics de X-Men (golpes, brincos y trancazos por todos lados). Los golpes y las peleas son acción, pero lo es también una conversación intensa, una persona que arreglo su cuarto, alguien que va de paseo o de compras. El único chiste es que en nuestra historia ocurra ALGO. Y que ese ALGO sea importante para la trama, y no simplemente un elemento gratuito para añadir páginas (o capítulos).

6) *"Se la pasaron repitiendo lo mismo en todo el libro (la película)"*.

Nuestra acción, a menos que tengamos ganas de hacer una historia semejante a muchas series de dibujos animados de esta generación y las pasadas, debe ser variada. No se trata de que el gato persiga al ratón en cada capítulo, ni de que nuestro monstruito de bolsillo se enfrente a más monstruitos de bolsillo sin más variante que el escenario y los personajes secundarios.

7) *"Puro rollo"*.

La parte del "rollo" es tan delicada que vamos a dedicarle una sección completa de ritmo. A lo que se refiere es, simplemente, lo que ocurre cuando las palabras sobran. Las palabras son sabrosas y dulces como la cajeta de leche; pero intenten acabarse un kilo de ésta a cucharadas y de un tirón. Ocurre lo mismo cuando utilizamos demasiadas palabras, sobre todo cierta clase de palabras de las que nos ocuparemos en el próximo número.



Un momento. No me malinterpreten. No estoy diciendo que el rollo y las historias que jueguen con la linealidad o con la continuidad sean malas; para nada. Son un poco peligrosas, eso sí, pero, como todo, pueden llegar a dominarse, y el chiste es hallar el justo equilibrio con el todo de la narración. Otra definición para una historia con buen ritmo: una historia equilibrada.

Ejercicio # 7: Darle tiempo al tiempo.

Para comenzar a entrenarnos en el ritmo, trabajemos con un detalle que muchas veces se nos va de las manos: los tiempos verbales. Específicamente, el presente y el pasado. Ayudémonos para ello del libro de **Ursula K. LeGuin**, "Steering the Craft". Cuando hablamos, muchas veces, combinamos los tiempos verbales, y lo hacemos con tanta naturalidad que ni siquiera nos damos cuenta.

"Estaba una vez caminado por el parque, sin fijarme en nada, y que veo a mi mejor amigo, con una chica muy guapa".

Como vemos, la primera oración está en pasado, y la segunda en presente, y el hecho de que ambos tiempos se encuentren juntos resulta muy efectivo para captar el interés del lector. Veamos si podemos lograr algo semejante.

Escriban un pequeño texto. El tema que **LeGuin** propone es el de una anciana que se encuentra realizando alguna acción en el presente y comienza a recordar algo que hizo en el pasado. Puesto que vamos a tener que reescribir el texto, intenten que su narración sea muy, muy breve.

Escojan, para hacerlo, una de las siguientes formas.

1) Narrar todo en tiempo pasado. (Ella estaba, ella lo hizo).

2) Narrar todo en tiempo presente. (Ella está, ella lo hace).

3) Narrar las acciones del "ahora" en presente, y las del "antes" en pasado. (Ella está, ella lo hizo).

4) Narrar las acciones del "ahora" en pasodo, y las del "antes" en presente. (Ella estaba, ella lo hace).

Léanlo y corríjanlo hasta que queden satisfechos. Y después... sí, adivinaron, reescriban todo el párrafo utilizando las tres formas restantes. Marquen cada trabajo, y si están utilizando una computadora, ni siquiera se les ocurra hacer trampa... es decir, nada de copiar el texto y cambiar los verbos al tiempo requerido. Ya saben, REESCRIBAN. No se esfuercen demasiado en conservar el mismo vocabulario de una composición a otra; trabajen con libertad y si tienen nuevas ideas, déjenlas llegar a su mente. Poco a poco adquirirán seguridad en el uso de los tiempos.

BUZÓN

Estimado equipo de Dibujarte:

Felicidades por su revista y a todos ustedes que hacen posible su elaboración.

Soy un aficionado al dibujo desde pequeño y actualmente cuento con 28 años y si se pudiera, me gustaría que incluyeran en la revista las técnicas de aerografía.

También entre muchas cosas que yo les pediría es como y en donde podría conseguir información sobre el Kendo y si habrá en México alguna escuela en donde se imparta esta disciplina.

También me gustaría compartir correspondencia y experiencia con lectores de DibujArte. Pueden escribirme a kanedaneo@hotmail.com

JUAN JOSÉ PÉREZ JERONIMO

Qué tal... Sobre las técnicas de coloreo como acuarela, óleo, aerografía, pastel, etc., no podemos involucrarnos mucho por el momento dado que no tenemos páginas a color, pero trataremos de buscar un medio para darles por lo menos algunos tips básicos. Si hay escuelas de Kendo en México pero la verdad no podríamos informarte sobre dónde están, perdona. Sobre lo de mantenerse en contacto entre dibujantes, no es mala idea, invitamos a todos aquellos que quieran que su correo salga publicado en la revista, a que nos manden sus datos para que otros fans de ésta revista los puedan contactar.

Hola a todos los de DibujArte.

Holas y más holas, les escribe Tanuki, una de sus tantos lectores que tienen, les escribo un poco preocupada ya que empezaron su publicación excelentemente y ahora les ha dado por chafear un poco. Un ejemplo es ese de su último número (el número 11) el cual todo mundo tachó de vacío.

Además quiero pedirles consejos de comiquero a futura comiquera ji, ji.
No sean makanas y enseñen algo sobre fondos y efectos como fuego, resplandores etc.
Adelanten algo sobre tramas de puntos ¿no? Ya hablen sobre técnicas de entintadooooooooo !!!!!!!!!!

Neko Tanuki. bayo

Muchas gracias por tus comentarios, la portada del número 11 fue un experimento que quisimos hacer pero parece que no fue del gusto de todos, je, je, perdonen las molestias. Ya estamos trabajando en las clases de entintado ¡no se las pierdan! además contaremos también con un curso completo de perspectiva, para que esos fondos nos salgan como a profesionales. En cuanto a efectos, vienen unas pequeñas clases en la reedición número 1. RECUERDEN QUE LAS REEDICIONES TRAEN ALGUNAS CLASES Y TIPS NUEVOS QUE NO PUEDEN FALTAR EN SU COLECCIÓN.

Hola!

Mi nombre es Claudia Deyanira, soy de la ciudad de Saltillo, tengo 18 años y me encanta dibujar, mi hermano dice que el otro día se encontró con un especial de DibujArte, en donde venían los personajes de KOF, no se si sea cierto, a lo mejor se equivocó de publicación.

Atte: Ing.Dey-chan!

Hola a todos los que integran el equipo de dibujarte.

Sólo tengo una duda, ¿las reediciones de la #1 y la #2 son iguales a las que sacaron en un principio ó le hicieron algunas modificaciones?, porque no sé si seguir comprando sólo la reedición ó comprar la reedición y la publicación normal por aquello de que la reedición vaya a tener nuevos artículos o enseñanzas. Por favor les pido que me resuelvan mi duda.

Irving Aljama

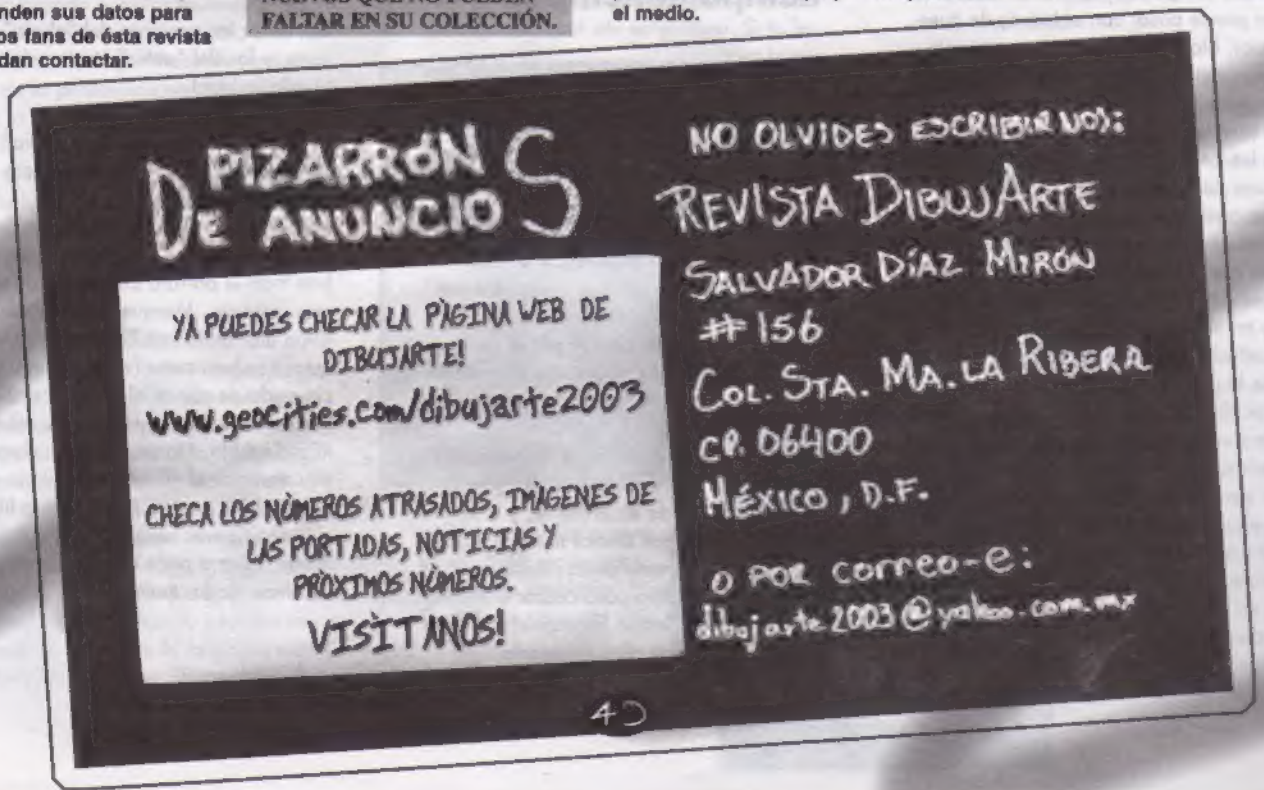
Las reediciones de DibujArte traen, además de los artículos originales, algunas páginas con nuevas enseñanzas, tips y datos sobre el medio del dibujo. Son ediciones de colección, con nuevo diseño, actualizadas y con algunas variantes, para que aquellos que no consiguieron los primeros números, puedan leerlos y para los que tengan la colección completa, puedan tener más tips y consejos sobre el medio.

Hola.

Sólo mando este mensaje para sugerir una guía de cómo dibujar con precisión los pies (se me hace un poco difícil).
También quisiera que hicieran un breve reportaje sobre el estilo de dibujo antropomórfico (o furry art). En Estados Unidos y otros países es una corriente muy fuerte y tiene muchas variables, mientras que en nuestro país es escaso el interés en este tipo de arte, debido a la ignorancia y poca difusión de este estilo.

Glen Cordova

Gracias por las sugerencias, sobre el Furry art, prepararemos algo interesante, por lo pronto todos los interesados en Dibujo estilo cartoon (toon), tendrán varias sorpresas agradables.



tnt5

CUPÓN 2X1*

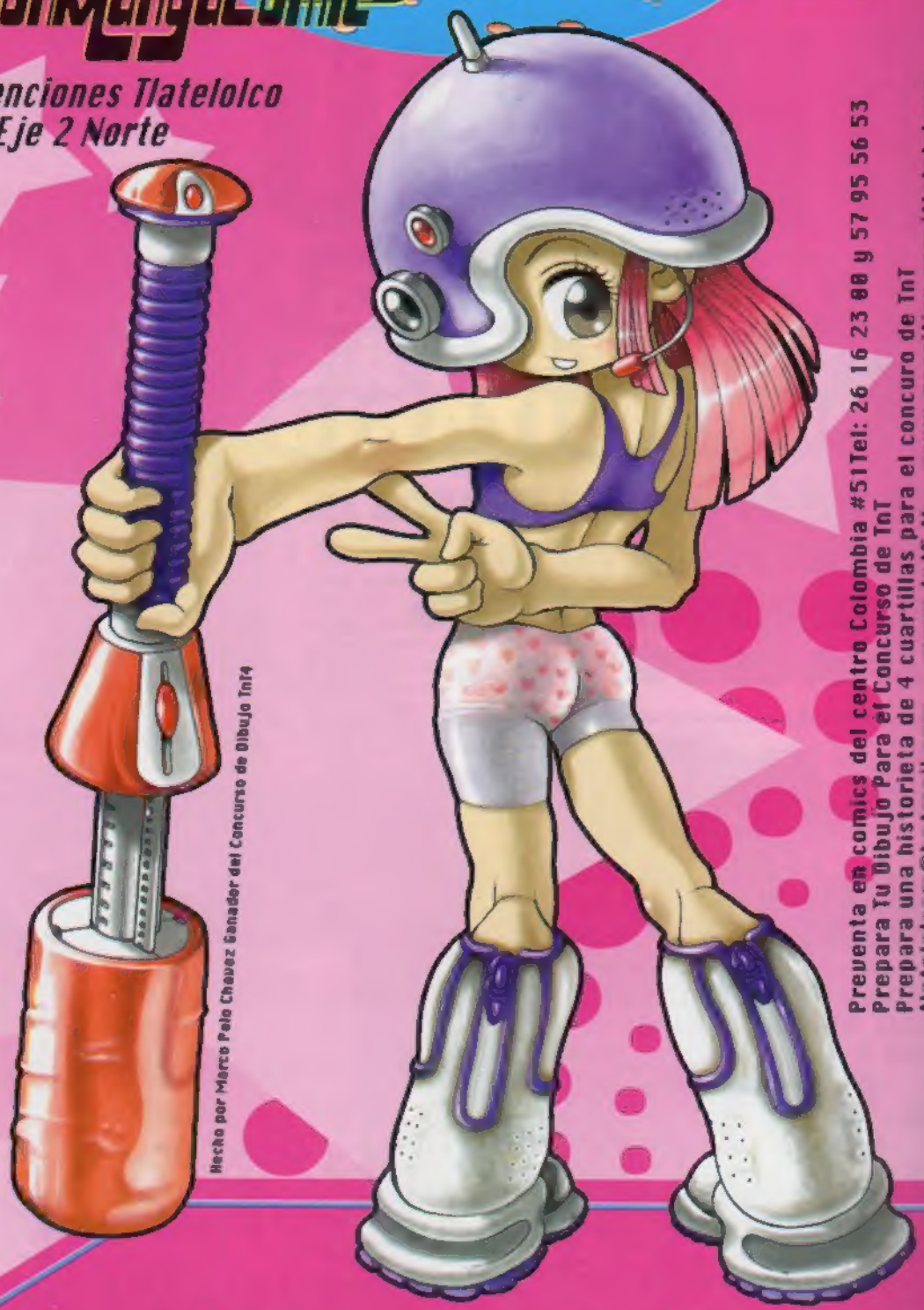
*ES UN DOS POR UNO MÁS NO UN DESCUENTO. SI NO VIENES ACOMPAÑADO, SE TE COBRARÁ EL BOLETO A PRECIO REGULAR.

Preparatus 5 sentidos

QuintaReunionMangaComic

Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central Esq. Eje 2 Norte

1,2,3,4MayoCoo3



Hecho por Mario Pelo Chavez Ganador del Concurso de Dibujo Tnt4

Preventa en comics del centro Colombia #51Tel: 26 16 23 88 y 57 95 56 53
Prepara Tu Dibujo Para el Concurso de TnT
Prepara una historieta de 4 cuartillas para el concurso de TnT
tlatelolcom@hotmail.com www.tnt5.tk www.geocities.com/tlatelolcom

Con Credencial de punto joven paga uno y pasan dos personas